

**PENGEMBANGAN RODA ANGKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK BAGI PESERTA DIDIK
KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Nisrina Najla Izzatunnisa

NPM. 1511100070

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN RODA ANGKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK BAGI PESERTA DIDIK
KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Nisrina Najla Izzatunnisa
NPM. 1511100070**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing II : Kamran, LC, M.S.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan roda angka sebagai media pembelajaran tematik dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D) yang mengacu pada model Borg and Gall yang dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan roda angka sebagai media pembelajaran tematik agar membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pelajaran tematik di SD/MI dan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi bahasa, validasi materi, validasi media dan validasi ahli praktisi serta respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kemenarikan. Model Borg and Gall yang digunakan tujuh langkah pengembangan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket kuesioner skala likert 1-5 dengan analisis data deskriptif kuantitatif dan presentase. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa roda angka sebagai media pembelajaran tematik dengan persentase kelayakan ahli bahasa 90 %, ahli materi sebesar 91 %, ahli media sebesar 87 % dan validasi pendidik sebesar 98 % dengan kriteria sangat layak. Persentase respons peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 99,5 % dan uji coba skala besar 98,5 % serta respons pendidik sebesar 99 % dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa roda angka sebagai media pembelajaran tematik layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN RODA ANGKA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI PESERTA DIDIK
KELAS V SD/MI**
Nama : NISRINA NAJLA IZZATUNNISA
NPM : 1511100070
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Pembimbing II

Kamran, LC, M.S.I
NIP. 197804132011011003

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN RODA ANGKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI**,
Disusun oleh: **NISRINA NAJLA IZZATUNNISA, NPM. 1511100070**, Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Selasa, 23 Juli 2019, pada pukul
08.00-10.00 WIB, tempat : Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Dr. Meriyati, M.Pd.

Sekretaris

: Anton Tri Hasnanto, M.Pd.

Pembahas Utama

: Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum.

Penguji Pendamping I

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

Penguji Pendamping II

: Kamran, LC, M.S.I.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408 28198803 2 002

MOTTO

وَعَلَّمَ ءَادَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
 إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

*“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya,
 kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman:
 "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu
 memang benar orang-orang yang benar!"
 (Q.S. Al-Baqaroh (2): 31)¹*



¹Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Madina* (Bandung: PT Madina Raihan Makmur, 2015), h. 56

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada Bunda Rohana dan Ayah Nurrahman tercinta ,
Kakak Indra Yudha Maha Karta, Bilqis Atikah Sholihatunnisa dan Adik Nida
Nadhifa Islahtunnisa, Zulfa Hanna Annisa, Almamater Universitas Islam Negeri
Radeen Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Nisrina Najla Izzatunnisa dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 30 April 1997, anak ketiga dari pasangan (Nurrahman) dan (Rohana). Pendidikan dimulai dari Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) Pidada Panjang Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2009, SMP Negeri 11 Bandar Lampung selesai tahun 2012, SMA Negeri 17 Bandar Lampung selesai tahun 2015 dan mengikuti tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester I Tahun Akademik 2015/2016.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung, Juni 2019
Yang Membuat,

Nisrina Najla Izzatunnisa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Prodi sekaligus Pembimbing I terimakasih atas bimbingannya dalam mengarahkan dan memotivasi penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Bapak Kamran, LC, M.S.I selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berkontribusi atas pembuatan skripsi ini.

Akhirnya penulis memanjatkan doa kehadiran Allah SWT. Semoga jerih payah bapak ibu dan rekan-rekansekalian akan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung,

Penulis



Nisrina Najla Izzatunnisa
NPM. 1511100070

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| PERSETUJUAN..... | iv |
| PENGESAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| RIWAYAT HUDUP..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 9 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 9 |
| D. Perumusan Masalah..... | 10 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 10 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Konsep Pengembangan Model | 12 |
| B. Acuan Teoretik | 13 |
| C. Penelitian yang Relevan | 72 |
| D. Desain Model..... | 74 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 78 |
| B. Karakteristik Sasaran Penelitian | 78 |
| C. Pendekatan dan Metode Penelitian..... | 78 |
| D. Langkah-Langkah Pengembangan Model | 81 |
| 1. Penelitian Pendahuluan..... | 81 |
| 2. Analisis Kebutuhan..... | 81 |
| 3. Rancangan Model | 82 |
| 4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model | 82 |
| 5. Implementasi Model | 85 |
| a. Pengumpulan Data | 85 |
| b. Analisis Data | 87 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Pengembangan Model | 94 |
| 1. Hasil analisis kebutuhan | 94 |

| | |
|---|-----|
| 2. Model Draft 1..... | 100 |
| 3. Model Draft 2..... | 104 |
| 4. Model Final..... | 108 |
| B. Kelayakan Model (teoriti dan empiris)..... | 110 |
| C. Efektivitas Model (melalui uji coba) | 117 |
| D. Pembahasan | 123 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 125 |
| B. Saran | 126 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN INSTRUMEN

LAMPIRAN HASIL

LAMPIRAN BUKU PENJELASAN



DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kompetensi Dasar dan Indikator..... | 61 |
| 2. Angket Validasi Ahli, Pendidik dan Peserta Didik..... | 87 |
| 3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa | 88 |
| 4. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi | 89 |
| 5. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media | 90 |
| 6. Kisi-kisi Angket Penilaian Pendidik | 90 |
| 7. Kisi-kisi Angket Respon Pendidik..... | 91 |
| 8. Kisi kisi Angket Respon Peserta Didik..... | 91 |
| 9. Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Perindikator | 93 |
| 10. Interpretasi Skor Kuisisioner Validasi..... | 92 |
| 11. Interpretasi Skor Kuisisioner Respon Pendidik dan Peserta Didik | 93 |
| 12. Tabulasi Uji Ahli Bahasa | 100 |
| 13. Tabulasi Uji Ahli Materi..... | 101 |
| 14. Tabulasi Uji Ahli Media Tahap I..... | 101 |
| 15. Tabulasi Uji Ahli Media Tahap II..... | 101 |
| 16. Kritik dan Saran Validator | 109 |
| 17. Hasil Akhir Validasi Ahli | 109 |
| 18. Data Hasil Validasi Bahasa..... | 110 |
| 19. Data Hasil Validasi Materi..... | 111 |
| 20. Data Hasil Validasi Media..... | 114 |
| 21. Data Hasil Penilaian Pendidik | 115 |
| 22. Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Skala Kecil..... | 118 |
| 23. Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Skala Besar | 119 |
| 24. Hasil Respon Pendidik SD/MI..... | 120 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| 1. Media Pembelajaran MI Islamiyah Bandar Lampung | 4 |
| 2. Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta | 63 |
| 3. Tentara di Perbatasan Yogyakarta | 67 |
| 4. Insiden Bendera di Hotel Yamato | 68 |
| 5. Monumen Tugu Muda | 68 |
| 6. Lambang Negara Indonesia | 71 |
| 7. Kerangka Berfikir | 77 |
| 8. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>R & D</i> | 79 |
| 9. Alur Tahapan Penelitian dan Pengembangan | 80 |
| 10. <i>Flowchart</i> Media Roda Angka | 97 |
| 11. Tahap Pembuatan Roda Berputar | 98 |
| 12. Tahap Pembuatan Kotak Media | 98 |
| 13. Tahap Desain Papan Angka | 99 |
| 14. Tahap Desain Kartu <i>Q&A</i> | 100 |
| 15. Tahap Desain Buku Panduan | 100 |
| 16. Tahap Pembuatan Pion | 101 |
| 17. Grafik Uji Ahli Bahasa, Ahli Materi dan Ahli Media | 104 |
| 18. Grafik Uji Ahli Praktisi | 106 |
| 19. Validasi Kartu <i>Q&A</i> Tahap I | 105 |
| 20. Validasi Kartu <i>Q&A</i> Tahap II | 105 |
| 21. Validasi Roda Berputar Tahap I | 105 |
| 22. Validasi Roda Berputar Tahap II | 105 |
| 23. Validasi Kartu Pertanyaan Tahap I | 106 |
| 24. Validasi Kartu Pertanyaan Tahap II | 106 |
| 25. Tampilan Cover Buku Panduan Sebelum Perbaikan | 107 |
| 26. Tampilan Cover Buku Panduan Setelah Perbaikan | 107 |
| 27. Validasi Buku Panduan Sebelum Perbaikan | 108 |
| 28. Validasi Buku Panduan Setelah Perbaikan | 108 |
| 29. Grafik Perbandingan Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar | 119 |
| 30. Grafik perbandingan respons pendidik SD/MI | 121 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki keterhubungan yang erat dengan proses belajar di berbagai instansi formal atau yang biasa dikenal dengan sekolah. Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar.² Belajar merupakan proses yang kompleks pada diri setiap manusia sepanjang hidupnya. Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.³ Esti dan Faraz mengatakan belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, perubahan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku.⁴ Jadi, belajar ialah perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu keadaan yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang.

Proses belajar juga mengubah setiap individu dari yang tidak mengetahui menjadi mengetahui. Allah berfirman Q. S. Az-zumar ayat 9 sebagai berikut:⁵

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: “Katakanlah: adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran (Q. S. Az-zumar (39): 9).”

²Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRCISOD, 2017), h.13.

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h.1.

⁴Esti Ismawati dan Faraz Umay, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), h. 1.

⁵Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Madina* (Bandung: PT Madina Raihan Makmur, 2015), h. 459.

Ayat tersebut menerangkan bahwa tidaklah sama antara orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu serta keutamaan orang yang berilmu di atas selainnya. Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia.⁶ Maka dengan belajar manusia memperoleh pengetahuan. Pengetahuan itulah yang mengantarkan manusia selalu berfikir dengan dilandasi zikir kepada Allah untuk menghasilkan berbagai jenis perangkat teknologi demi kesejahteraan hidup di dunia dan kebahagiaan di akhirat.⁷ Sistem pendidikan yang dikehendaki adalah sistem pendidikan yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan zaman.⁸ Perkembangan ilmu pengetahuan semakin mendorong pembaharuan dalam proses belajar begitu juga dengan media belajar yang semakin berkembang untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Perubahan kurikulum yang terjadi beberapa kali merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan, saat ini sedang dikembangkan kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 salah satunya memunculkan model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.⁹ Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai muatan pelajaran sekaligus.

⁶Faizal Djabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas* (Cilegon: Madani, 2017), h. 4.

⁷Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam, Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 3.

⁸Deden Makbuloh, *Pendidikan Islam dan Sistem Penjamin Mutu Menuju Pendidikan Berkualitas di Indonesia* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 27.

⁹Priyo Dwi Prayogo, "Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur", *Skripsi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, (2015), h. 1.

Pengembangan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan pembelajaran tematik diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Rohani dalam Ali Mudlofir dan Evi mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan intruksional.¹⁰ Media pembelajaran mencakup alat bantu pengajaran, misalnya gambar, peragaan, kartu, dan sejenisnya.¹¹ Jadi media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan belajar.

Brown dalam Tusriyanto mengatakan media yang digunakan pendidik atau peserta didik dengan baik dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar.¹² Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan perannya, dan membantu efektivitas pembelajaran.¹³ Media pembelajaran mampu mengkongkritkan materi yang bersifat abstrak. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik sekurang-kurangnya harus menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajaran.

¹⁰Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 122-123.

¹¹Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), h. 5.

¹²Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI Kajian Teoritis dan Praktis* (Yogyakarta: KAUKABA, 2014), h. 130.

¹³Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 318.

Berdasarkan prapenelitian yang telah dilakukan penulis pada tanggal 11-12 Januari 2019, berdasarkan observasi dan wawancara pada pendidik yang merupakan wali kelas V MI Islamiyah Pidada Panjang, Rusdah, S.Pd ditemukan bahwa media yang digunakan selama ini masih terbatas yaitu hanya berupa poster, gambar dari karton, kerangka manusia, peta dan globe.



Gambar 1 media pembelajaran yang di gunakan di MI Islamiyah Bandar Lampung

Pendidik mengatakan media yang digunakan dalam pembelajaran masih terasa lemah, karena media yang disediakan sekolah masih kurang. Rusdah menjelaskan banyak materi yang tidak disediakan medianya sehingga proses belajar hanya menggunakan buku tematik. Pendidik menjelaskan beberapa kendala yang sering ditemui saat proses pembelajaran adalah peserta didik mengantuk dan banyak mengobrol dengan temannya, sering bermain dan tidak

fokus dalam mengikuti pembelajaran.¹⁴ Dengan demikian media yang digunakan masih terbatas, belum adanya media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk menarik perhatian peserta didik.

Keterbatasan media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton. Berdasarkan pengamatan peneliti dalam proses belajar dikelas, peserta didik diminta untuk mengamati gambar pada buku tematik, kemudian menyimak penjelasan dari pendidik, lalu membaca beberapa materi yang disajikan, setelah itu mengerjakan soal. Hal inilah yang membuat peserta didik merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ahmad Susanto variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.¹⁵ Dengan kata lain, peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Sapriati dalam Muhammad Zulfiki mengatakan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar pada umumnya berada dalam tingkat perkembangan yang senang melakukan kegiatan, masih senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.¹⁶ Mengingat peserta didik dengan karakteristiknya yang demikian, menjadikan perlunya sebuah media pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain dan memungkinkan peserta didik untuk aktif. Hal ini agar media

¹⁴Rusdah, Wawancara dengan penulis, MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung, 12 Januari 2018.

¹⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016), h. 325.

¹⁶Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah, "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2 (2018), h. 2.

pembelajaran mampu menarik perhatian, sehingga peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi. Semangat belajar yang tinggi pada peserta didik akan berdampak baik pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Jumat dan Sabtu tanggal 11-12 Januari 2019 di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung dapat diperoleh analisis bahwa: (1) keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah; (2) media yang tersedia hanya berupa poster, gambar dari karton, kerangka manusia, peta dan globe; (3) pendidik menggunakan media pembelajaran hanya pada materi tertentu yang sekiranya relevan dengan media pembelajaran yang tersedia, karena belum ada media pembelajaran tematik yang dapat memuat beberapa materi pelajaran sekaligus; (4) pendidik memiliki keterbatasan kemampuan dan waktu untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif; (5) dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses belajar mengajar tematik; (6) belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti roda angka (6) peserta didik menginginkan pendidik menerapkan proses belajar sambil bermain agar lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut berdampak pada kurangnya antusias dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik sehingga peserta didik kurang aktif saat mengikuti proses belajar. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas perlu dikembangkan media pembelajaran variatif yang dikemas menarik dan cara penggunaannya mengajak

¹⁷Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik, 11 Januari 2019.

peserta didik belajar sambil bermain untuk menunjang proses pembelajaran. Media variatif yang menarik bagi peserta didik adalah roda angka.

Roda angka ialah media pembelajaran tematik menggunakan prinsip media visual. Media visual yaitu jenis media yang mengandalkan indra penglihatan.¹⁸ Kelebihan media visual adalah lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman langsung serta dapat menumbuhkan minat peserta didik.¹⁹ Roda angka merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan. Menurut Ginnis media ini merupakan roda yang di bagi menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan.²⁰ Ginnis mengatakan media ini adalah permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti *game show* di TV yang sangat familiar, dan memotivasi sebagian besar peserta didik.²¹ Komponen-komponen roda angka akan dibuat semenarik mungkin, disertai warna yang beragam dan gambar yang relevan dengan materi pelajaran. Media roda angka merupakan sebuah karya yang dikembangkan dari prinsip media berbasis visual dalam bentuk permainan yang dikhususkan penggunaannya dalam pembelajaran. Media roda angka memungkinkan partisipasi aktif dari peserta didik. Dengan menggunakan media ini maka pembelajaran akan didominasi oleh peserta didik.

Media roda angka dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik yang memungkinkan peserta didik bermain sambil belajar, bergerak aktif dan belajar berdiskusi secara berkelompok. Dengan adanya media roda angka diharapkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan

¹⁸Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, h. 320.

¹⁹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 52.

²⁰Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar* (Jakarta: PT Indeks, 2016), h. 190.

²¹*Ibid.*, h. 191.

bermakna. Roda angka merupakan media pembelajaran yang bersifat fleksibel dalam penerapan pembelajaran, karena materi yang disajikan tidak bersifat mutlak, dan bisa dirubah sesuai dengan pelajaran yang akan dipelajari dengan cara mengubah isi dari kartu pertanyaan dan jawabannya. Penelitian ini mengembangkan media roda angka dengan materi yang terdapat pada tema peristiwa dalam kehidupan, sub tema kedua pembelajaran ketiga yang didalamnya terdapat mata pelajaran IPS, PPkn, dan Bahasa Indonesia. Materi pembahasan tersebut cukup banyak karena memuat informasi berupa peristiwa sejarah seputar proklamasi kemerdekaan. Sehingga materi yang luas sangat relevan dengan media roda angka memuat 50 kartu pertanyaan di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan media berbasis media visual sebagai alternatif media pembelajaran dan untuk melengkapi keterbatasan media merupakan sebuah keharusan. Pengembangan dari media visual, dinamai dengan media roda angka. Media ini digunakan dengan mengadopsi langkah perlombaan dari cerdas cermat yang dirancang dapat dimainkan dan memperhatikan karakteristik kebutuhan peserta didik yang masih aktif bermain, bergerak dan lebih senang bekerja dalam kelompok²². Berdasarkan hasil pra penelitian bahwa adanya keterbatasan media pembelajaran serta adanya kebutuhan media pembelajaran pada beberapa materi dan mata pelajaran. Penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI.”

²²Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 156.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat memuat beberapa materi pelajaran sekaligus.
2. Dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses belajar mengajar tematik.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti roda angka. Mengingat peserta didik dengan karakteristiknya yang senang bermain dan bekerja secara berkelompok perlu dikembangkan media berbasis permainan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk roda angka. Media pembelajaran berupa roda angka yang akan dikembangkan hanya membahas tema peristiwa dalam kehidupan, sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, pembelajaran ketiga mata pelajaran PPkn, Bahasa Indonesia dan IPS.
2. Penulis melakukan penelitian di kelas V MIN 8 Bandar Lampung, MIN 12 Bandar Lampung, dan MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI?
3. Bagaimanakah respons pendidik dan peserta didik setelah menggunakan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI.
3. Mengetahui respons pendidik dan peserta didik terhadap roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan mengembangkan roda angka sebagai media pembelajaran untuk referensi pendidik dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian dan pengembangan dikemudian hari.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat melengkapi ketersediaan media pembelajaran untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar yang ada di sekolah.

b. Pendidik

Penelitian ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan beragam materi pembelajaran dengan cara mengaktifkan peserta didik dan dengan cara yang menyenangkan.

c. Peserta didik

Penerapan roda angka sebagai media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

Konsep pengembangan model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan (*research & development* atau *R & D*). Menurut Borg and Gall menyatakan bahwa “*what is research and development?. It is a proses used to develop and validate educational product.*” Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.²³ Penelitian dan Pengembangan (*R & D*) diartikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari/temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produksi dan bermakna.²⁴ Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁵

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat

²³Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 28.

²⁴Ivonne Hafidlatil Kiromi, Puji Yanti Fauziah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 3 No. 1 (Maret 2016), h. 48-59.

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 297.

dipertanggung jawabkan.²⁶ Berdasarkan pengertian di atas dapat disederhanakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk sehingga diharapkan dapat berguna secara efektif untuk kebutuhan pendidikan. Tidak hanya itu, hasil dari penelitian adalah produk tertentu yang berawal dari analisis kebutuhan kemudian menguji keefektifan suatu produk agar nantinya dapat berguna di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji efektivitas serta kelayakan dari produk yang dihasilkan. Dalam hal ini, tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk melihat kelayakan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI.

B. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medium* (antara) yang merupakan asal kata dari bahasa latin, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²⁷ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.²⁸ Sebagaimana dikutip oleh Ali dan Evi, AECT (*Association for Education Communications and Technology*)

²⁶Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*", *Jurnal Tadris*, Vol. 02 No. 2 (Desember 2017), h. 123.

²⁷Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI Kajian Teoritis dan Praktis* (Yogyakarta: Kaukaba, 2014), h. 131.

²⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 10.

mengatakan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁹

Suparno dalam Imam Asrori dan Ahsanudin mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan. Effendy dalam Imam dan Ahsanudin mengatakan bahwa media pembelajaran adalah hal-hal yang membuat proses pembelajaran lebih jelas bagi peserta didik juga mencakup alat bantu pengajaran, misalnya gambar, peragaan, kartu, dan sejenisnya.³⁰ Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran mengandung makna yang lebih luas dari alat bantu pembelajaran.

Shcramm dalam Ali dan Evi mengatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembeajaran. Sadiman, dkk berpendapat bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gegne dalam Ali dan Evi berpendapat bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan dalam peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.³¹ Rohani dalam Ali dan Evi mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan

²⁹Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 121.

³⁰Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), h. 5.

³¹Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, h. 122-123.

instruksional, mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.³²

Shini, Abdullah dan Al-Qasimi dalam Imam dan Ahsanuddin mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu audio-visual yang digunakan pendidik untuk membelajarkan materi tertentu agar dapat mencapai tujuan secara maksimal dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.³³ Ibrahim dan Nana Syaodih dalam Rusman mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mentranfer pesan berupa materi pelajaran, untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.³⁴ Hamidjojo dalam Anggit dan Siti mengatakan bahwa batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu dapat sampai kepada penerima yang dituju.³⁵

Rusman mengatakan media pembelajaran harus dijadikan sebagai bagian integral yang tidak dapat berdiri sendiri melainkan adanya saling keterhubungan antara komponen pembelajaran lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang bermakna.³⁶ Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan

³² *Ibid.*

³³ Imam Asrori dan Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 5.

³⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 77.

³⁵ Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang tokoh Padhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD", *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2017), h. 5-6.

³⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, h. 274.

untuk dapat menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Media pembelajaran mampu mengkongkritkan materi yang bersifat abstrak. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk membangkitkan antusiasme peserta didik menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media didasarkan pada bentuk dan ciri fisiknya secara mendasar membedakan media menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi dan ukurannya panjang kali lebar dan dapat diamati dari satu arah saja, contoh media ini peta, bagan, gambar, dan lain-lain. Sedangkan media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi, ukuran panjang kali lebar kali tinggi serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contoh media tiga dimensi globe, model kerangka manusia dan lain-lain.

Klasifikasi media berdasarkan persepsi indra menggolongkan media pembelajaran dalam tiga kelompok yaitu: a) media visual misalnya buku dan media grafis, b) media audio misalnya radio, c) media audio visual misalnya televisi dan film. Klasifikasi berdasarkan penggunaannya menggolongkan media dalam tiga bagian yaitu: a) media pembelajaran yang penggunaannya secara

individual, b) media pembelajaran yang cara penggunaan secara berkelompok, dan c) media pembelajaran yang penggunaannya secara masal.³⁷

Macam-macam media dengan memperhatikan pada bidang perkembangan teknologi dari Seels & Glasgow dalam Azhar mengemukakan beberapa bagian yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pemilihan media tradisional, yaitu: (a) media visual diam yang diproyeksikan: proyeksi opaque, proyeksi overhead, slide dan filmstrips; (b) visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info dan papan-bulu; (c) audio: rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia: slide plus suara (tape) dan multi-image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan: film, televise, video; (f) Cetak: buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas; (g) Permainan: teka-teki, simulasi dan permainan papan; (h) Realia: model specimen (contoh) dan manipulatif (peta, boneka). Pemilihan Media teknologi Mutakhir yaitu: (a) media berbasis telekomunikasi: telekonferen dan kuliah jarak jauh; (b) media berbasis mikroprosesor: *computer-assisted instuction*, system tutor intelijen interaktif, permainan computer, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.³⁸

Sadiman berkata dalam Anggit dan Siti, media pembelajaran di antaranya:

- 1) Media grafis termasuk media visual yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual.
- 2) Media audio yaitu penyaluran pesan lewat indera pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan, ucapan) maupun nonverbal.

³⁷Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, h. 140.

³⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 36-37.

- 3) Media proyeksi diam dengan ciri memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti penyajian rancangan-rancangan visual.³⁹

Pada dasarnya semua media tersebut dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia. (1) media visual yaitu jenis media yang mengandalkan indera penglihatan serta dapat di pegang; (2) media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran saja; (3) media audiovisual adalah jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan; (4) multimedia, yaitu melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara integrasi dalam suatu proses pembelajaran.⁴⁰ Hal ini jelas menyatakan bahwa klasifikasi media dengan pemanfaatan alat indera, seluruh alat indera yang dimiliki merupakan karunia yang patut disyukuri, berdasarkan firman Allah dalam surat An-nahl ayat 78 sebagai berikut:⁴¹

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut Ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q. S. An-Nahl (16): 78)”.

Ayat di atas menjelaskan bahwa dengan melihat berbagai macam objek ilmu atau fenomena, Allah telah memberikan sarana yang harus digunakan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam hal ini adalah media pembelajaran. Dalam ayat tersebut juga Allah telah memberikan modal utama yang berharga untuk dapat mempergunakan media dan mengembangkan media

³⁹ Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang tokoh Padhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD”, h. 7.

⁴⁰ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 320.

⁴¹ Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an Madina* (Bandung: PT Madina Raihan Makmur, 2015), h. 275.

pembelajaran melalui sarana pendengaran, penglihatan, akal serta hati. Dengan sarana ini manusia dengan mudah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berguna untuk memudahkan proses belajar dan memudahkan memahami sesuatu ilmu.

Berdasarkan pemaparan klasifikasi media dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media dilihat dari beberapa sudut pandang. Namun, pada intinya macam-macam media hanya ada tiga macam yaitu visual, audio, dan audiovisual. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa jenis media pembelajaran secara umum adalah media visual (media yang dapat dipandang) media audio (media yang dapat didengar), dan audiovisual (media yang dapat dipandang dan didengar).

Berdasarkan pengklasifikasian ini, media roda angka merupakan media pembelajaran yang dikategorikan sebagai media visual. Media roda angka menerapkan prinsip-prinsip yang terdapat pada media visual yaitu media yang dapat dilihat serta media ini dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Media roda angka juga tidak memerlukan benda benda elektronik untuk mengaplikasikannya. Pada media roda angka lebih banyak penggunaan gambar disertai warna hal ini jelas penggunaan media roda angka memerlukan indra penglihatan yaitu mata, maka secara teoritis dapat dikatakan bahwa media roda angka sesuai apabila diklasifikasikan sebagai media visual.

c. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad mengatakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi kompensatoris.⁴² Berikut penjelasan fungsi media pembelajaran.

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga peserta didik tidak memperhatikan.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif yaitu meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk membaca teks yang memiliki gambar. Gambar dan lambang visual dapat menjadikan minat belajar peserta didik.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif yaitu dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk pesan yang terkandung pada gambar.

d. Fungsi kompensatoris

⁴²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 20-21.

Fungsi kompensatoris yaitu media visual dapat membantu peserta didik yang kurang dalam segi kognitifnya dapat lebih mudah memahami isi dari informasi yang disajikan dalam bentuk teks.

Malapu dalam Ali dan Evi mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dapat memberi rangsangan kepada pelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respons belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera. Sedangkan Rowntree mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respons pebelajar, 5) memberikan balikan dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi. McKnown mengatakan empat fungsi media pembelajaran yaitu mengubah titik berat pendidikan formal maksudnya pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan pebelajar, membangkitkan motivasi belajar, memberikan kejelasan, dan memberikan rangsangan.⁴³

Sudjana dan Rivai dalam Ali dan Evi mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih memahami oleh peserta didik dan kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.

⁴³Ali dan Evi, *Desain Pembelajaran Inovatif*, h. 129-130.

- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁴⁴

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik yang dikutip oleh Ali dan Evi dalam bukunya desain pembelajaran inovatif mengatakan beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Mengurangi verbalisme dan menekankan pada dasar pengungkapan untuk berfikir.
- 2) Meningkatkan perhatian peserta didik.
- 3) Membuat pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami.
- 4) Memberikan pengalaman bermakna dan melatih peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara individual.
- 5) Mengembangkan pemikiran yang kritis terutama pada gambar hidup.
- 6) Membantu perkembangannya pemahaman dan kemampuan bahasa peserta didik.
- 7) Memberikan pengalaman yang berbeda serta mendorong efisiensi dan keragaman dalam belajar.

Nasution dalam Yulia Siska mengatakan setidaknya terdapat lima manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Menambah kegiatan belajar peserta didik.
- b. Menghemat waktu belajar.
- c. Menyebabkan hasil belajar lebih permanen atau mantap.
- d. Membantu peserta didik yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada peserta didik.
- e. Memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas.⁴⁶

Tusriyanto mengemukakan secara sederhana kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki manfaat dan nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang dalam pembelajaran di kelas.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi dengan lingkungan.
- 4) Media yang disajikan menghasilkan keseragaman pengamatan peserta didik.

⁴⁴*Ibid.*, h. 28.

⁴⁵*Ibid.*, h. 29.

⁴⁶Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, h. 318.

- 5) Media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar kongkret, benar, dan berpijak pada realitas.
 - 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik.
 - 7) Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
 - 8) Media mampu memberikan pembelajaran secara integral dan menyeluruh dari yang kongkrit ke abstrak, dari yang sederhana menuju yang lebih rumit.⁴⁷
- Media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme dan mengaktifkan indera

penglihatan serta mengembangkan aspek ketrampilan peserta didik. Menurut Brown dalam Tusriyanto media yang digunakan pendidik atau peserta didik dengan baik dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar.⁴⁸

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan perannya, dan membantu efektivitas pembelajaran.⁴⁹ Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, seorang pendidik sekurang-kurangnya harus menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan fungsi dan manfaat yang telah diuraikan di atas, dapat dikatakan bahwa sangat penting adanya sebuah media dalam proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran, minat belajar peserta didik dapat meningkat. Tidak hanya itu, media pembelajaran mampu membuat peserta didik lebih aktif dan mendominasi proses belajar sehingga seluruh peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan sangat mudah. Hal ini serupa dengan media roda angka yang membuat peserta didik tidak akan pasif dalam belajar, melainkan sebaliknya yaitu peserta didik lebih aktif dalam belajar karena roda angka dirancang untuk digunakan dan dimainkan secara langsung oleh peserta didik.

⁴⁷Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI Kajian Teoritis dan Praktis*, h. 134.

⁴⁸*Ibid.*, h. 130.

⁴⁹Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 318.

Roda angka juga dibuat dengan memilih gambar dan warna yang bervariasi agar menarik perhatian peserta didik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Sebelum mengembangkan sebuah media terlebih dahulu pendidik perlu merumuskan materi. Materi memiliki kaitan yang erat dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan, materi perlu di susun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu diantaranya:

- 1) Tingkat kepentingan (*significant*), dalam memilih materi harus memiliki ketepatan dan kedalaman materi. Dengan demikian materi yang diberikan merupakan penting dan sangat dibutuhkan peserta didik
- 2) Kebermanfaatan (*utility*), secara akademis materi yang dijadikan harus bermanfaat dalam segi akademis untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.
- 3) *Learnability* artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit) dan bahan ajar tersebut tepat serta sesuai dengan kebutuhan setempat.
- 4) Menarik minat (*interest*), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi tersebut lebih dalam lagi.⁵⁰

Setelah merumuskan materi sesuai dengan kriteria yang dijelaskan di atas maka pengembangan materi siap dipadukan dengan media yang akan dikembangkan peserta didik. Namun, sebelum mengembangkan media pembelajaran perlunya mengetahui beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada

⁵⁰Ali dan Evi, *Desain Pembelajaran Inovatif*, h. 144.

beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media. Berikut beberapa kriteria dalam memilih media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan insruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu dan dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menurut pendidik/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana mana.
- 4) Pendidik terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh pendidik yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.⁵¹

Secara operasional ada sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain:⁵² (1) *aces* yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media, (2) *cost* yaitu biaya yang dibutuhkan dengan pertimbangan aspek manfaat, (3) *technology* yaitu media berbasis teknologi perlu memperhatikan keberadaan ternisi dan kemudahan penggunaannya, (4) *interactivity* yaitu munculnya komunikasi dua arah, (5) *organization* yaitu

⁵¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 74-75.

⁵² Siti Umayah dkk, "Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan", *Jurnal Science Education*, Vol. 2 No. 2 (November 2013), h. 283.

lembaga atau organisasi yang mendukung pembuatan media, (6) *novely* yaitu kebaruan media dapat membuat peserta didik lebih tertarik.

Pada kriteria pemilihan media pembelajaran untuk tingkat menyeluruh dan umum menurut Wina Sanjaya dalam Anggit dan Siti mengatakan bahwa agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan peserta didik maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- 1) Media yang akan digunakan pendidik harus sesuai dengan kompetensi dasar dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi (karakteristik) peserta didik.⁵³

Azhar Arsyad mengatakan lebih terperinci dan mudah dipahami tentang prinsip-prinsip dalam pemanfaatan media pembelajaran, bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip psikologi, perlu mendapat pertimbangan yang mendalam pada saat pemilihan dan penggunaan media. Rumusan prinsip pemilihan media menurut Arsyad adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi yakni harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan pendidik.
- 2) Perbedaan individual yaitu peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecerdasan berbeda-beda.
- 3) Tujuan pembelajaran, pendidik memberitahukan apa yang diharapkan mereka dengan penggunaan media pembelajaran tersebut.
- 4) Organisasi isi, maksudnya isi dan prosedur atau keterampilan fisik di atur dan di organisasikan ke dalam urutan yang bermakna.
- 5) Persiapan sebelum belajar, yaitu peserta didik sebaiknya menguasai materi dasar atau pengalaman agar dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.
- 6) Emosi yaitu media pembelajaran yang baik dapat melibatkan respon emosional yang positif seperti adanya kesenangan.

⁵³Anggit dan Siti, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang", h. 8-9.

- 7) Partisipasi yaitu media pembelajaran dapat mengajak seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif karena dengan partisipasi aktif maka materi yang diajarkan akan lebih diingat oleh peserta didik.
- 8) Umpan balik, sebaiknya peserta didik di informasikan mengenai kemajuan belajarnya agar mereka lebih giat dan bersemangat.
- 9) Penguatan (*reinforcement*) yaitu apabila peserta didik berhasil belajar dan didorong belajar sehingga berpengaruh pada kepercayaan dirinya dan dapat mempengaruhi perilaku di masa yang akan datang.
- 10) Latihan dan pengulangan yaitu hal ini berguna agar proses belajar lebih diingat jangka panjang.
- 11) Penerapan yaitu hasil belajar peserta didik di generalisasikan melalui penalaran terhadap berbagai masalah yang muncul.⁵⁴

Media pembelajaran erat kaitannya dengan peran pendidik sebagai mediator, yakni memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan memilih dan menggunakan media serta menguasakannya jika media pembelajaran belum tersedia. Terdapat hal-hal yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih serta menentukan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tingkat kematangan dan pengalaman peserta didik.
- 2) Media yang dipilih memadai dan mudah digunakan.
- 3) Harus direncanakan sebelum menggunakannya, perlu pemeriksaan terlebih dahulu baik dari segi materi dan lainnya.
- 4) Penggunaan harus disertai dengan kegiatan lain yang menunjang keberhasilan pembelajaran seperti kegiatan berdiskusi.
- 5) Media harus sesuai dengan kemampuan pendidik, peserta didik, dan sekolah.⁵⁵

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peserta didik juga akan mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan bantuan media yang sudah ditentukan. Dari segi keekonomisan, pemilihan media pembelajaran

⁵⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 71-74.

⁵⁵ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, h. 321.

yang mampu digunakan berulang kali dapat menekan anggaran untuk pengadaan dan produksi media pembelajaran. Secara sederhana kriteria dalam pemilihan media pembelajaran dijelaskan oleh Setyosari dalam Nunuk dkk, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.
- 4) Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media.
- 5) Dapat menjadi sumber belajar.
- 6) Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya.
- 7) Keamanan bagi siswa.
- 8) Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa.
- 9) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan.
- 10) Kualitas media.⁵⁶

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu adalah mempertimbangkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵⁷ Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).⁵⁸ Dengan demikian, tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan, tetapi juga media pembelajaran.

⁵⁶Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 62-63.

⁵⁷*Ibid.*, h. 64.

⁵⁸*Ibid.*, h. 121.

Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam menganalisis kebutuhan.⁵⁹ Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada peningkatnya hasil belajar siswa.

Pada dasarnya, pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna, dan kondisi yang ada. Pengembangan tersebut tidak harus selalu dengan penggunaan teknologi yang canggih dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat berlangsung secara optimal. Ada lima langkah utama dalam pengembangan media, yaitu analisis kebutuhan, penentuan model pengembangan, penentuan media yang digunakan, diujicobakan dan di implementasikan.⁶⁰

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah roda angka. Pembuatan media ini disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah dijelaskan di atas. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan media roda angka dengan mudah. Penggunaan media pembelajaran akan sangat

⁵⁹*Ibid.*, h. 122.

⁶⁰*Ibid.*, h. 124.

berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar.⁶¹ Media roda angka sesuai dengan dengan karakter peserta didik usia sekolah dasar yang masih banyak bermain, senang bergerak, dan menyukai pekerjaan yang dilakukan secara berkelompok. Media ini khusus dibuat agar dapat memfasilitasi anak untuk bermain sambil belajar, bergerak aktif secara positif dan penggunaannya secara berkelompok.

Prinsip pada media visual dipakai untuk mendesain media roda angka. media yang efektif yaitu media yang memperhatikan prinsip-prinsip visual dengan cara mengkomunikasikan pesan dan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Prinsip-prinsip visual dikemukakan oleh Azhar Arsyad yang menyebutkan beberapa poin penting, diantaranya keterpaduan, kesederhanaan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual selanjutnya yang perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.⁶²

- a) Keterpaduan atau kesatuan berkaitan erat dengan hubungan komponen satu ke komponen media lainnya yang saling terkait dan menyatu sehingga mudah untuk dipahami.
- b) Kesederhanaan terdapat pada semua komponen media, semakin sedikit komponen media maka semakin memudahkan peserta didik untuk memahami pesan yang disampaikan. Penggunaan huruf dan kata harus disederhanakan, hindari bentuk tulisan yang unik karena tidak semua orang mampu membacanya. Kalimat yang disajikan juga mudah dipahami dan dimengerti.

⁶¹Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 1 No.1 (April 2013), h.11.

⁶²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 103.

- c) Penekanan berkaitan dengan ukuran, warna, ataupun beberapa ruang yang memberikan unsur terpenting walaupun media itu sederhana. Penekanan juga dapat mempengaruhi pusat perhatian peserta didik.
- d) Keseimbangan memperhatikan tentang bentuk, pola yang dipilih harus sesuai dan seimbang meskipun tidak semuanya harus simetris.
- e) Bentuk memiliki pengaruh pada minat peserta didik, bentuk yang aneh dan unik dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu unsur visual dalam penyajian baik informasi, pesan ataupun isi pelajaran perlu diperhatikan.
- f) Warna dapat mempengaruhi tingkat kekongkritan suatu objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan sinonim dan antonim, serta menciptakan respon perasaan tertentu. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan warna yaitu ketebalan warna, pemilihan warna yang dikhususkan dan intensitas warna untuk memberikan dampak positif yang diinginkan.
- g) Garis menentukan unsur-unsur penting media seperti penyatuan unsur-unsur visual, dan untuk mengarahkan perhatian pada informasi tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, membuat media visual perlu memperhatikan bentuk, ukuran, warna, kesederhanaan, dan juga penekanan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Media roda angka yaitu media pembelajaran yang dirancang bentuk dan warnanya sehingga kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media roda angka didesain dengan memperhatikan kriteria media visual tersebut sehingga media ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Media Roda Angka

a. Pengertian Media Roda Angka

Pengembangan dari media visual dinamai dengan media roda angka. Media visual yaitu jenis media yang mengandalkan indera penglihatan.⁶³ Kelebihan media visual adalah lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman langsung serta dapat menumbuhkan minat peserta didik.⁶⁴ Roda angka merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan. Menurut Ginnis media ini merupakan roda yang di bagi menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan.⁶⁵ Ginnis mengatakan media ini adalah permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti *game show* di TV yang sangat familiar, dan memotivasi sebagian besar peserta didik.⁶⁶ Media ini didesain dengan memperhatikan prinsip visual seperti bentuk, warna, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan. Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat belajar dan mempengaruhi hasil belajar yang maksimal.

Peneliti mengembangkan roda angka yang termasuk pengembangan dari roda keberuntungan yang sama-sama menggunakan roda sebagai media. Wahyuni menyatakan bahwa media roda keberuntungan adalah sebuah media berupa roda

⁶³Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, h. 320.

⁶⁴Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 52.

⁶⁵Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2016), h. 190.

⁶⁶*Ibid.*, h. 191.

putar yang di bagi kedalam beberapa sektor/bagian dan terdapat kartu soal.⁶⁷ Aulia mengatakan bahwa roda keberuntungan adalah media yang menggunakan sebuah lingkaran terbagi dalam beberapa sektor.⁶⁸

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan dengan media roda angka mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor bagian yang didalamnya terdapat kartu pertanyaan. Diberi nama roda angka karena komponen utama dalam media ini adalah objek berbentuk lingkaran yang dibagi ke dalam beberapa sektor angka sejumlah kartu pertanyaan dan dapat berputar diberi nama roda berputar. Selain itu, media ini menggunakan angka pada bagian roda putar dan komponen lainnya seperti papan yang digunakan untuk wadah berjalan pion yang diberi nama papan angka. Kemudian, angka juga dijadikan sebagai skor (*reward*) dalam proses pelaksanaan penggunaan media roda angka dalam pembelajaran.

Roda angka sebagai media pembelajaran visual memerlukan keterlibatan alat indera penglihatan yaitu mata. Kemampuan daya serap manusia dari penggunaan alat indra dapat dinyatakan dalam persentase berikut: penciuman 1 %, pencacapan 2,5 %, perabaan 3,5 %, pendengaran 11 %, dan penglihatan 82 %.⁶⁹ Dalam persentase daya serap manusia berikut bahwa dengan melihat, manusia akan lebih bisa dengan mudah menyerap informasi yang diperoleh di bandingkan

⁶⁷Dwi Wahyuni, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi* Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017", *Jurnal Mandarin Unesa*, Vol. 2 No. 02 (2017), h. 2.

⁶⁸Wardah Khairunnisa, "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *WEBSITE* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto" (*Skripsi* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), h. 21.

⁶⁹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 28.

penggunaan alat indra lainnya. Hal tersebut sesuai dengan media roda angka yang dikembangkan dari media visual diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung dan dapat menciptakan pembelajaran lebih bermakna.

Roda angka sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh peserta didik, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik pada usia sekolah dasar yang masih senang bermain. Sehingga, media pembelajaran yang berbasis permainan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Permainan (*games*) digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi lebih aktif, dari yang tadinya kaku menjadi lebih banyak bergerak, dari yang jenuh menjadi riang. Permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien dalam suasana yang gembira meskipun pelajaran itu cukup sulit.⁷⁰ Penggunaan media ini yaitu langsung dimainkan oleh peserta didik secara langsung, setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara maksimal dalam penggunaan media tersebut. Media roda angka disesuaikan dengan karakteristik mereka yang senang bermain.

Implementasi roda angka sebagai media pembelajaran adalah peserta didik dibentuk kelompok, kemudian peserta didik bekerja sama untuk memajukan pion agar dapat mengetahui urutan peristiwa dalam kehidupan yang sudah terjadi maupun yang ada disekitar kita. Pentingnya bekerjasama juga dijelaskan dalam Al-Quran, yaitu berdasarkan pada firman Allah dalam surat Al-Maidah ayat 2, sebagai berikut:⁷¹

⁷⁰ Ali dan Evi, *Desain Pembelajaran Inovatif*, h. 115.

⁷¹ Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Madina*, h. 106.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya (Q. S. Al-Maidah (5): 2).”

Ayat ini menjelaskan, dengan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan agar menjadi lebih mudah dan dalam hal ini media roda angka terdapat pertanyaan yang relatif banyak sehingga memerlukan kerjasama tim yang baik dalam menyelesaikan beberapa soal. Pion akan bergerak maju mendekati kotak *finish* apabila peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari kartu yang tersedia secara benar. Kelompok yang dapat menjadi juara adalah mereka yang pandai dalam bekerjasama menyelesaikan soal yang didapatkan.

Media roda angka digunakan secara berkelompok dengan menggunakan metode diskusi. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang senang bekerja secara berkelompok. Pendidik dapat memotivasi siswanya dalam kegiatan belajar mengajar melalui upaya memberikan penghargaan atas apa yang telah dilakukan peserta didik dalam partisipasi belajar.⁷² Sejalan dengan pendapat tersebut, kelompok yang pertama berhasil sampai ke garis *finish* akan mendapat penghargaan yang telah disediakan oleh pendidik, hal ini dilakukan untuk memotivasi setiap kelompok untuk belajar, terdepan dan berhasil menjawab banyak pertanyaan yang disediakan.

⁷²Ratnawati, “Signifikansi Penguasaan Pendidik Terhadap Psikologi Peserta Didik dalam Proses Belajar Mengajar”, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 2 (Oktober 2017), h. 57.

Media Roda Angka didesain mampu fleksibel, pendidik dapat mengembangkan media ini dengan cara merubah isi dari kartu Q & A berupa kartu pertanyaan dan kunci jawaban terhadap materi apapun. Inilah yang menjadi salah satu kelebihan dari media roda angka. Selain penggunaan roda angka dapat meningkatkan semangat belajar, media ini mampu mendorong peserta didik untuk banyak membaca, karena dalam media ini peserta didik diberikan waktu tertentu untuk mencari jawaban secara bekerja sama dengan proses membaca dari buku atau sumber belajar lain yang mereka miliki. Sebagaimana Allah berfirman tentang keutamaan membaca dalam quran surat Al-alaaq ayat 1-5 sebagai berikut:⁷³

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Q. S. Al-alaaq (96): 1-5).”

Berdasarkan firman Allah tersebut, jelaslah bahwa membaca merupakan salah satu cara memperoleh ilmu dan pengetahuan. Seperti yang kita tahu, bahwa buku adalah gudang ilmu dan kuncinya adalah membaca, dengan membaca kita dapat meningkatkan khazanah pengetahuan. Bahkan ayat ini merupakan wahyu pertama yang diturunkan oleh Allah untuk umat manusia melalui perantara malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad Saw. Allah menerangkan bahwa betapa pentingnya membaca dalam meningkatkan kualitas diri. Hal inilah yang menjadi

⁷³Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Madina*, h. 597.

poin penting mengembangkan roda angka sebagai media yang dapat meningkatkan minat membaca dalam proses pembelajaran.

Peneliti dalam penelitian ini, mengembangkan media roda angka pada pembelajaran tematik tema peristiwa dalam kehidupan. Dalam tema ini menjelaskan berbagai peristiwa dari sebelum hingga sesudah kemerdekaan Indonesia dan beberapa peristiwa alam yang sering dijumpai. Tema ini dibagi atas tiga sub tema, sub tema 1 tentang peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan, sub tema 2 tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dan sub 3 tentang peristiwa mengisi kemerdekaan. Peneliti mengembangkan media roda angka dengan materi yang ada pada pembelajaran ketiga subtema kedua yang dibagi atas muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn dan IPS.

Media roda angka memiliki beberapa komponen yaitu roda berputar, kartu pertanyaan, papan angka, pion, dan buku panduan.

a) **Roda Berputar**

Roda berputar merupakan alat yang berfungsi sebagai penentu pengambilan kartu pertanyaan yang akan dijawab peserta didik. Roda berputar memiliki bentuk lingkaran berdiameter 40 cm kemudian terbuat dari triplek. Lingkaran yang sudah dibentuk dengan triplek kemudian disangga dengan kayu dibagian vertikal dan papan dibagian horizontal dan disatukan dengan paku dan baut khusus. Seluruh kayu, papan dan triplek diperhalus dan di cat. Terdapat 4 bagian warna dan angka dalam lingkaran yaitu warna biru angka 1 , kuning angka 2, pink angka 3, dan merah angka 4.

b) Kartu Pertanyaan dan Jawaban (*Q & A*)

Kartu pertanyaan dan jawaban (*Q & A*) terdiri dari empat angka yakni kartu angka 1 dengan warna biru, kartu angka 2 dengan warna ungu, kartu angka 3 dengan warna orange, dan kartu angka empat dengan warna merah. Setiap angka memiliki 12 buah kartu dengan tambahan dua kartu pada kartu angka 1 dan 2 jadi total kartu ada 50 buah. Kartu tersebut berukuran 6,5 cm x 9,5 cm. Kartu pertanyaan dan jawaban (*Q & A*) terdapat keterangan angka yang dicetak dikertas dan dibagian belakangnya kosong kemudian dimasukkan kedalam plastik bening khusus dengan ukuran 7 cm x 11 cm, hal ini agar pendidik mudah mengganti pertanyaan sesuai materi yang diinginkan. Sedangkan kartu pertanyaan berisi soal yang memuat materi di dalam pembelajaran ketiga subtema 2 dan terdapat batasan waktu dalam mencari jawabannya. Lalu kartu pertanyaan di cetak kedalam kertas berbeda dengan ukuran sama yaitu 6,5 cm x 9,5 cm. Dibagian sisi belakang kartu pertanyaan ada kartu jawaban yang berisi kunci jawaban dan jumlah skor yang diperoleh apabila berhasil menjawab dengan benar. Semua kartu di cetak dengan kertas *art paper*.

Bagian belakang setiap kartu yang berisi pertanyaan terdapat kunci jawaban yang di sembunyikan. Dan hanya boleh dilihat ketika peserta didik sudah berhasil menjawab pertanyaan, hal ini bertujuan sebagai pembanding apakah jawaban yang dikemukakan peserta didik benar atau salah. Kartu pertanyaan dan jawaban memakai *font Times New Roman* memiliki ukuran yang disesuaikan. Skor yang ditulis akan berbeda-beda mulai dari skor terendah adalah 1 dan tertinggi skor 6.

Silver skor adalah sebutan untuk skor 5 sedangkan *golden* skor adalah sebutan untuk skor 6, siapapun yang beruntung akan mendapat skor tertinggi adalah 6.

c) Papan Angka

Papan angka didesain dengan ukuran 164 cm x 90 cm. Didesain dengan 50 kotak-kotak. Setiap garis horizontal terdapat 10 kotak. Ukuran setiap kotak adalah 15 cm x 15 cm. Setiap kotak disusun secara mengular sampai angka 50. Komponen papan angka digunakan sebagai letak atau posisi sejauh mana kelompok menguasai permainan. Kotak ber-angka 1 dimulai dari *start* sedangkan *finish* terdapat pada kotak berangka 50.

d) Pion

Pion dalam media roda angka ini berbentuk angka angka dengan empat roda kecil. Terbuat dari balok kayu yang dibentuk sesuai angka dengan beragam warna. Hal ini sebagai pembeda pada masing-masing kelompok. Penggunaan pion dalam media ini untuk menandai posisi masing masing kelompok sejauh mana mereka berhasil mendekati kotak *finish*.

e) Buku Panduan

Buku panduan merupakan buku yang digunakan untuk memberi arahan dan aturan penggunaan media roda angka. Buku ini didesain dengan menggunakan kertas *art paper* memiliki ukuran A5 dengan jilid spiral. *Font* pada buku panduan yaitu *Times New Roman* dengan ukuran 16 pt.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Roda Angka

Media roda angka merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan, adapun langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan Menurut Paul Ginnis sebagai berikut:

- 1) Buat satu set kartu dengan *prompt* atau pertanyaan di satu sisi dan angka dibelakangnya.
- 2) Buat “roda keberuntungan” dari karton bagi roda menjadi beberapa sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan dan beri angka pada sektor tersebut. Buat pemutar dari anak panah karton dan paku pines. Hasil akhirnya nampak seperti roda “Twister”.
- 3) Siswa duduk dalam lingkaran besar. Kartu disebar menghadap ke bawah menutupi lantai dengan angka jelas terlihat.
- 4) Satu sukarelawan mulai, ambil roda dan putar. Angka ditunjukkan. Siswa tersebut berdiri, mengambil kartu sesuai dengan angka di roda dan menjawab *prompt* atau pertanyaan yang ada.
- 5) Diskusi singkat berlangsung antara guru dan seluruh kelas. Jika mereka memutuskan bahwa siswa tersebut telah menjawab dengan lengkap dan akurat, kartu diletakkan kembali menghadap ke atas. Angka itu sekarang hangus. Jika jawaban tidak lengkap atau tidak benar maka kartunya dikembalikan menghadap ke bawah untuk orang lain yang mencoba keberuntungannya.
- 6) Roda diberikan untuk orang selanjutnya. Begitu waktu lebih banyak kartu terbuka. Saat angka yang hangus muncul, pemain perlu memberikan roda ke siswa berikutnya mereka bebas. Jadi, permainan semakin cepat.⁷⁴

Berikut beberapa langkah penggunaan media roda angka yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Media roda angka dimainkan minimal 2 kelompok dan maksimal 4 kelompok, satu kelompok berisikan 2-4 orang pemain.
- 2) Perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan urutan permainan.
- 3) Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan memutar roda angka secara bergantian dan berurutan.

⁷⁴Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*, h. 190-191.

- 4) Kelompok dengan urutan pertama memutar roda berputar yang memiliki delapan bagian dengan empat warna berbeda bertuliskan angka 1-4 bagian kanan dan kiri.
- 5) Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai angka hasil putaran, pengambilan kartu secara acak.
- 6) Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan jawaban yang benar. Waktu maksimal akan tertera pada kartu pertanyaan.
- 7) Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu jawaban. Namun jika jawaban yang dikemukakan kelompok belum tepat maka soal dapat dilempar kepada kelompok lain secara berurutan, kartu pertanyaan dipegang pendidik agar pendidik dapat menyocokkan jawaban peserta didik dengan kunci yang tersembunyi didalamnya.
- 8) Kelompok urutan ke 2 memutar kembali roda angka.
- 9) Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan angka hasil putaran.
- 10) Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Sama halnya kelompok pertama maka kelompok kedua juga di berikan waktu untuk mendiskusikan jawabannya. Apabila dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka secara otomatis kelompok ke 2 menyerah. Pertanyaan akan dilempar pada kelompok selanjutnya yakni 3, 4, dan 1.

- 11) Peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dapat langsung mengoreksi jawabannya dengan dipandu oleh pendidik. Jika benar pendidik memperlihatkan kunci jawaban yang terdapat pada bagian belakang kartu, maka pion kelompok tersebut dapat maju sejumlah skor yang tertera.
- 12) Kegiatan yang sama dilakukan oleh kelompok dengan urutan ke 3 dan ke 4. Langkah ini terus dilakukan bergantian hingga ada yang mencapai garis *finish*.
- 13) Jika kelompok memutar lingkaran dan mendapatkan angka yang kartu pertanyaannya telah habis, maka kelompok diminta untuk memutar lingkaran angka hingga mendapatkan kartu pertanyaan.
- 14) Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling dekat atau yang telah sampai di garis *finish*.

c. Kelebihan Media Roda Angka

Ginnis mengatakan beberapa kelebihan yang diperoleh roda keberuntungan sebagai berikut:

- 1) Media roda keberuntungan ini dapat mendorong siswa berpartisipasi.
- 2) Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti *game show* di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat memotivasi sebagian besar peserta didik.
- 3) Media ini sangat bagus digunakan untuk persiapan ujian
- 4) Kegiatan ini melatih pengingatan dan kecepatan berfikir.⁷⁵

Selain kelebihan yang dikemukakan oleh Ginnis, media roda keberuntungan yang telah dikembangkan menjadi media roda angka memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

⁷⁵Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengejaran di Kelas*, h. 191.

- 1) Media roda angka ini termasuk media baru untuk pembelajaran tematik di SD/MI.
- 2) Media permainan ini dikemas dengan tampilan yang menarik baik dari segi desain gambar dan juga warna sehingga menarik perhatian peserta didik.
- 3) Pembelajaran berpusat pada peserta didik, dalam hal ini peserta didik akan mendominasi kelas sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.
- 4) Media pembelajaran ini mudah digunakan pendidik maupun peserta didik.
- 5) Fleksibel dan luwes, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai materi dan ketrampilan lain. Pendidik dapat menggunakan media roda angka ini untuk materi apapun tidak terkecuali agama islam seperti aqidah akhlak, sejarah kebudayaan islam, qur'an hadist, fiqh bahkan bahasa arab. Caranya dengan mengubah komponen kartu pertanyaan dan kunci jawaban yang terdapat pada media.
- 6) Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

d. Kekurangan Media Roda Angka

Aulia dalam Wardah mengungkapkan kekurangan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
- b. Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual.
- c. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.⁷⁶

⁷⁶Wardah Khairunnisa, "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *WEBSITE* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto", h. 25.

Ginnis mengatakan kekurangan dalam media ini yaitu bermain dengan kelas besar dapat membosankan. Maka bagi menjadi tiga atau empat kelompok masing-masing dengan satu set kartu dan rodanya sendiri, sehingga tidak membosankan.⁷⁷ Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan pada media roda angka yang dikembangkan dari media roda keberuntungan ini, yaitu: membutuhkan waktu yang lama saat memainkannya, membutuhkan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu dan kelas menjadi ramai dikarenakan peserta didik bebas mengekspresikan diri, sehingganya pendidik harus mengelola kelas dengan baik agar proses belajar tetap berjalan kondusif tanpa mengganggu kelas lainnya.

3. Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD/MI

a. Pandangan Ahli Tentang Peserta Didik Sekolah Dasar

John Locke dalam Muhammad Syarif mengatakan bahwa anak itu seperti tabula kosong atau kertas kosong. Pikiran seorang anak merupakan hasil dari pengalaman dan proses belajar. Pengalaman dan proses belajar yang diperpleh melalui indra membentuk manusia menjadi individu yang unik. Menurut John Locke proses belajar dialami manusia melalui proses melihat atau imitasi, maksudnya semua yang diperbuat merupakan hasil tiruan orang lain. Selain itu menurutnya manusia belajar melalui *reward and punishment* atau imbalan dan hukuman.⁷⁸

Menurut Rousseau pada saat kanak-kanak, usia 2 sampai 12 tahun. Pada tahapan ini ditandai dengan kemampuan individu untuk mandiri; diawali dengan berjalan secara sendiri, makan, berbicara serta berlari. Pada masa ini, anak mulai

⁷⁷Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar*, h. 191.

⁷⁸Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 162-163.

mengembangkan penalaran yang bersifat intuitif kerana berhubungan langsung dengan gerakan tubuh indra. Erik Erikson dalam Muhammad Syarif mengatakan apabila perkembangan saat anak menemui usia sekolah, anak akan ada pada tahap perkembangan berikutnya yaitu adanya keterbatasan pada rasa tekun dan rasa rendah diri. Memasuki usia sekolah merupakan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan imajinasi.⁷⁹

Arnold Gesell dalam Muhammad Syarif mengemukakan tentang dunia anak, ada dua hal penting yang dikemukakan dalam perkembangan pada individu anak bahwa anak merupakan hasil dari lingkungan. Namun, perkembangan anak ditentukan oleh gen. Saat usia anak bertambah, maka anak akan semakin matang perkembangannya. Seorang psikolog bernama Jean Piaget menyatakan Peserta didik sekolah dasar dapat diklasifikasikan memasuki tahap operasional kongkret yaitu pada usia 7 sampai 11 tahun, pada tahap ini anak mulai mampu berfikir logis untuk menggantikan cara berfikir sebelumnya.⁸⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka usia sekolah dasar pada rentang umur 6-12 tahun memasuki tahap operasional kongkret, pada tahap ini peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu, peserta didik sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa kongkret.

⁷⁹*Ibid.*, h. 163.

⁸⁰*Ibid.*, h. 164.

b. Perkembangan Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Menurut Havighurst dalam Ahmad Susanto, pada masaa anak-anak akhir dan usia anak memasuki usia sekolah, yaitu usia 6-12 tahun, mempunyai hal penting yang harus dilakukan dalam perkembangannya adalah sebagai sebagai berikut:

- a) Melatih keterampilan fisik untuk kesiapan pertandingan sehari-hari.
- b) Menjaga kesehatan agar tubuhnya dapat berkembang secara optimal.
- c) Belajar bersosialisasi dengan teman sebaya.
- d) Belajar peran yang mereka ampu baik sebagai ria atau wanita.
- e) Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan.
- f) Mengembangkan kebenaran, sikap moral, dan suatu perbuatan nilai-nilai.
- g) Menggapai keterbuakaan diri atau kebebasan pribadi.
- h) Mengembangkan sikap saling menghargai antar kelompok atau instusi sosial.⁸¹

Selanjutnya Havighurst dalam Ahmad Susanto mengatakan bahwa tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atau sekitar suatu periode tertentu dari kehidupan individu yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bangga dan membawa ke arah keberhasilan.⁸²

Ciri-ciri perilaku belajar yang telah berkembang menurut Ahmad Susanto sebagai berikut:

1. Anak mulai melihat permasalahan secara objektif, menyelesaikan satu objek ke objek lain secara reflektif.
2. Anak mampu memahami materi seperti: volume, berat, jumlah, panjang dan pendek. Peristiwa-peristiwa kongket mulai dipahami anak-anak.
3. Anak mampu mengklasifikasikan beragam objek beserta tingkatannya.

⁸¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016), h. 72.

⁸² *Ibid.*, h. 73.

4. Anak dapat membuat dan menciptakan keterkaitan tata aturan, konsep ilmiah sederhana, dan memakai keterbuhungan sebab akibat.
5. Anak dapat mengerti konsep substansi, volume zat cair, pendek, panjang, lebar, sempit, berat dan ringan.⁸³

Memerhatikan tahapan perkembangan berfikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:⁸⁴

a. Kongkret

Kongkret mengandung makna proses belajar dari hal-hal yang kongkret yakni dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik, dengan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menciptakan proses dan hasil belajar yang maksimal dan bermakna, karena peserta didik belajar dari peristiwa dan kejadian yang nyata, sesuai dengan kejadian dan keadaan yang dialami, sehingga lebih faktual, lebih nyata lebih bermakna dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

b. Integratif

Pada usia sekolah dasar, anak melihat sesuatu yang dibelajarkan sebagai suatu keutuhan, mereka belum dapat mengklasifikasikan konsep berbagai disiplin ilmu, hal ini menggambarkan cara berfikir anak yang deduktif yaitu anak berfikir dari hal yang umum ke bagian khusus secara bertahap.

c. Hierarkis

Cara anak belajar pada usia sekolah dasar yakni berkembang secara bertahap mulai dari hal yang mudah dan sederhana ke hal yang lebih kompleks.

⁸³*Ibid.*, h. 79.

⁸⁴Muhammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, h. 16.

Hal ini diperlukan perhatian mengenai urutan logis, keterkaitan antara materi satu dengan lainnya serta cakupan keluasaan dan kedalaman materi pembelajaran.

Strategi pendidik untuk pembelajaran saat masa anak-anak akhir adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik dapat menggunakan berbagai objek konkret yang dibuat oleh pendidik secara langsung atau didapatkan dari lingkungan .
- 2) Pendidik dapat menggunakan berbagai benda atau media visual. Media berupa alat visual yang digunakan, harus menggunakan warna, ukuran dan bentuk yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- 3) Pendidik dapat menggunakan berbagai contoh yang dekat dengan peserta didik serta contoh sederhana yang dapat menambah pemahaman peserta didik.⁸⁵

Dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan dapat menjembatani terlaksananya perkembangan belajar peserta didik yang sesuai dengan usia mereka. Selain itu, media pembelajaran mampu mengkongkretkan materi pembelajaran sehingga sesuai dengan ciri-ciri belajar peserta didik usia sekolah dasar. Roda angka sebagai media pembelajaran di design dengan warna-warni sehingga dapat menarik perhatian siswa.

⁸⁵Ananda Galuh Suasari, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajar Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunung Kidul", (*Skripsi* pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), h. 43.

c. Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD/MI

Pemahaman teori pembelajaran dan kurikulum mendorong pendidik untuk menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. Selain itu juga mendorong pendidik untuk memahami dan mengenal karakteristik peserta didik, menguasai berbagai pendekatan, strategi, metode, serta teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif.⁸⁶ Berikut beberapa bentuk karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Syarif Sumantri sebagai berikut:⁸⁷

1) Senang Bermain

Karakteristik ini menuntut pendidik sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, yang menciptakan suasana menyenangkan dan menumbuhkan motivasi.⁸⁸ Menurut Muhammad Syarif Sumantri dalam bukunya *Pendidik sekolah dasar* sepantasnya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan media pembelajaran roda angka yang akan dikembangkan penulis karena mengandung unsur permainan didalamnya.

2) Senang Bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit.⁸⁹ Oleh karena itu, pendidik sebaiknya merancang pembelajaran yang memungkinkan anak bergerak atau berpindah

⁸⁶ Syofnidah Ifrianti, "Membangun Kompetensi Pedagogik dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Melalui *Lesson Study*", *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2018), h. 4.

⁸⁷ Muhammad Syarif, *Strategi Pembelajaran*, h. 154.

⁸⁸ Suryo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *50 Games For Fun Learning and Teaching* (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 1.

⁸⁹ *Ibid.*, h. 156.

tempat. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan. Media roda angka tentu saja digunakan dengan cara dimainkan hal ini pastilah membuat peserta didik lebih banyak bergerak untuk menggunakan roda angka. Roda angka sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bergerak. Sehingga media ini sebagai wadah peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

3) Anak senang bekerja dalam kelompok.

Dari pergaulan dengan anak sebaya anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (*sportif*), mempelajari olahraga dan membawa implikasi bahwa pendidik harus merancang pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi.⁹⁰ Implementasi roda angka dalam pembelajaran yaitu dengan bekerja secara berkelompok, salah satu cara menggunakannya yakni dengan melakukan diskusi masing-masing kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan yang tersedia. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang belajar secara berkelompok.

Berdasarkan uraian di atas, karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu berapa pada tahapan operasional kongkrit yakni proses mereka masih terikat pada benda benda nyata. Peserta didik usia sekolah dasar menyukai permainan dan masih senang bekerja dalam kelompok. Usia sekolah dasar pada usia 6 sampai 12

⁹⁰*Ibid.*, h. 157.

tahun. Pada usia sekolah dasar termasuk peserta didik kelas V memiliki karakteristik yang sama sesuai dengan yang telah dijabarkan di atas.

Pengembangan media roda angka berdasar pada karakteristik perkembangan peserta didik peserta didik usia sekolah dasar termasuk didalamnya kelas V yaitu senang bermain, senang bergerak dan senang bekerja secara berkelompok. Maka media roda angka merupakan media yang berfungsi untuk belajar sambil bermain secara berkelompok sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Bekerja secara berkelompok juga dapat membantu peserta didik meningkatkan kecerdasan antarpribadi (*interpersonal intelligence*) pada peserta didik. Kecerdasan antarpribadi (*interpersonal intelligence*) yaitu kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain.⁹¹

4. Tema Peristiwa dalam Kehidupan

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Sejalan dengan kemajuan sistem pendidikan di Indonesia, sekolah-sekolah di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan, sehingga di dalam pengajaran pun pendidik selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi peserta didik. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen dalam proses pembelajaran. Sistem pendidikan yang dikehendaki adalah sistem pendidikan yang mampu memenuhi tuntutan

⁹¹Suryo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *50 Games For Fun Learning and Teaching*, h. 5.

kebutuhan zaman.⁹² Pembangunan di bidang pendidikan barulah ada artinya apabila dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan bangsa Indonesia.

Nursito dalam Muhammad Abduh mengatakan bahwa dengan kurikulum 2013 pendidik diharapkan melakukan perubahan, ada tiga hal perubahan yang dilakukan oleh pendidik, hal pertama adalah merubah total pola belajar dari pendidik memberi tahu menjadi peserta didik yang mencari tahu. Secara prinsip pendidik tidak lagi berceramah didepan kelas, namun pendidik bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan starter jalannya pembelajaran di kelas.⁹³ Implementasi Kurikulum 2013 salah satunya memunculkan model pembelajaran tematik.

Kurikulum memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan.⁹⁴ Pendidikan Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang implementasinya menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi pada beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema.⁹⁵ Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh pendidik di sekolah dasar diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.⁹⁶

⁹²Deden Makbuloh, *Pendidikan Islam dan Sistem Penjamin Mutu Menuju Pendidikan Berkualitas di Indonesia* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 27.

⁹³Muhammad Abduh, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Propesi Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), h. 122.

⁹⁴Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti, "Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim", *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No 1 (Juni 2017), h. 33.

⁹⁵Jumanta Handayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 182.

⁹⁶Depdiknas, *Panduan Teknis Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Pendekatan Saitifik di Sekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2013), h. 8.

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik dalam Jumanta menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, ketrampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Menurut Depdiknas pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang termasuk dalam salah satu model pembelajaran terpadu.⁹⁷ Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberikan peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan partisipasi/keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Model pembelajaran tematik pada hakekatnya merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menekankan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik dan berkesinambungan melalui tema-tema yang berisi muatan mata pelajaran yang dipadukan.⁹⁸ Pembelajaran tematik mempunyai tema aktual, dekat dengan peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.⁹⁹ Peranan tema sebagai integritas kegiatan belajar dengan menyatukan berbagai kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran sekaligus. Berikut beberapa mata pelajaran yang dipadukan yakni pelajaran matematika,

⁹⁷Jumanta Handayama, *Metodologi Pengajaran*, h. 182.

⁹⁸Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 141-142.

⁹⁹Priyo Dwi Prayogo, "Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur", (*Skripsi* pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 1.

PPKn, bahasa Indonesia, IPA, IPS, seni budaya dan prakarya, serta pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum dan menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Saat menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, terdapat prinsip-prinsip dasar yang perlu mendapat perhatian yaitu bersifat kontekstual dan menciptakan pembelajaran bermakna dengan terintegrasi oleh lingkungan. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.¹⁰⁰ Artinya pembahasan suatu tema berkaitan dengan situasi yang dialami peserta didik atau ketika peserta didik menemukan permasalahan dan memecahkan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari kemudian dikaitkan oleh tema yang dibahas.

Pembelajaran harus dirancang agar peserta didik belajar dengan tekun untuk menemukan tema pembelajaran yang nyata sekaligus mengimplementasikannya. Dalam mengaplikasikan proses pembelajaran tematik, membantu peserta didik untuk menstimulus dan menemukan tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi peserta didik bahkan yang dialami peserta didik. Pembelajaran tematik memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang autentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

¹⁰⁰Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, h. 254.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas dalam Jumanta, beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a) Proses dan kegiatan pembelajaran sangat relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- b) Aktivitas yang dipilih dalam melaksanakan pembelajaran tematik bertolak dan minat minat kebutuhan peserta didik.
- c) Proses pembelajaran akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dapat bertahan lama.
- d) Mengupayakan pengembangan ketrampilan berfikir peserta didik.
- e) Kegiatan belajar bersifat pragmatis sesuai dengan pemisahan yang seringkali ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- f) Membantu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti bekerjasama, bertoleransi, berkomunikasi, dan empati terhadap orang lain.¹⁰¹

Menurut Rusman, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik yaitu segala kegiatan belajar menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yakni memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran.
- b) Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*). Pengalaman langsung dapat menjadikan

¹⁰¹Jumanta Handayama, *Metodologi Pengajaran*, h. 183.

peserta didik memahami hal yang lebih abstrak karena dihadapkan pada sesuatu yang nyata dan kongkret.

- c) Fokus pembelajaran lebih diutamakan pada pembahasan tema-tema yang paling berkaitan dengan kehidupan peserta didik, sehingga pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d) Menghadirkan konsep beberapa mata pelajaran. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep tertentu secara sempurna. Hal ini untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana pendidik menghubungkan dan memadukan bahan belajar dari berbagai muatan pelajaran, bahkan dikaitkan dari kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.
- f) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.
- g) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar yang menyenangkan.¹⁰²

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses

¹⁰²Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, h. 146-147.

pembelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa, dan menggunakan prinsip bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran tematik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: (1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) kegiatan dalam pembelajaran tematik disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan sehingga hasil belajar dapat bertahan lama, (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, (5) menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis yaitu sesuai dengan permasalahan yang sering dijumpai peserta didik dalam lingkungannya, dan (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.¹⁰³ Pembelajaran tematik berfokus melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik terlatih untuk menemukan sendiri berbagai konsep pengetahuan yang dipelajarinya.¹⁰⁴

Pembelajaran tematik tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, menantang dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan

¹⁰³Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, h. 257-258.

¹⁰⁴Muhammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h. 140.

tersebut sesuai dengan media yang akan dikembangkan peneliti yaitu media roda angka yang cara menggunakannya mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk dapat menemukan konsep melalui kegiatan membaca kemudian di ungkapkan konsep tersebut dengan cara menjawab pertanyaan dari kartu angka yang terdapat pada media tersebut, sehingga peserta didik akan mendominasi proses pembelajaran. Media roda angka juga dapat melatih peserta didik untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya serta dapat memecahkan masalah dari pertanyaan yang disediakan media tersebut.

c. Tema Peristiwa Dalam Kehidupan

Anak usia sekolah dasar masih berada dalam tahapan operaonal konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari stu aspek situasi ke aspek lain secar reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, berdasarkan hal tersebut pembelajaran yang sesuai adalah mengaitkan konsep materi pelajaran pada satu yang berpusat pada tema.¹⁰⁵

Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat individual dan kontekstual, anak mengalami langsung yang dipelajarinya, hal ini akan diperoleh melalui pembelajaran tematik. Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

¹⁰⁵Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori*, h. 149.

Tema peristiwa dalam kehidupan merupakan tema ke tujuh dari sembilan tema yang diajarkan pada peserta didik kelas V. Tema Peristiwa Dalam Kehidupan merupakan pembelajaran pada semester genap dan juga menggunakan tema-tema yang sudah direvisi tahun 2017. Tema peristiwa dalam kehidupan memiliki 3 sub tema besar. Sub tema satu tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan, subtema dua peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, dan subtema yang ketiga tentang peristiwa mengisi kemerdekaan.¹⁰⁶ Dari subtema pada materi ini lebih banyak pelajaran tentang bagaimana Indonesia dapat merdeka. Dalam pembelajaran tema ini banyak mengandung hapalan karena menjelaskan tentang sejarah.

Sejarah merupakan salah satu bidang ilmu yang meneliti secara sistematis perkembangan masyarakat di masa lampau beserta seluruh kejadian dengan maksud untuk menilai secara kritis agar dijadikan pedoman penentu keadaan sekarang, serta arah tujuan dan program masa mendatang.¹⁰⁷ Belajar pada sejarah tentu akan bermanfaat dan diperintahkan dalam islam. Sebagaimana firman Allah dalam surat Yusuf ayat 111 sebagai berikut:¹⁰⁸

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصْدِيقَ الَّذِي
بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: “*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya*

¹⁰⁶Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Peristiwa dalam Kehidupan Edisi Revisi* (Jakarta: Kemendikbud, 2017), h. 103.

¹⁰⁷Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, h. 169.

¹⁰⁸Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Madina*, h. 248.

dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman (Q.S Yusuf (12): 111).”

Ayat di atas menjelaskan bahwa sejarah mampu memberi petunjuk bagi sikap dan tindakan dimasa kini dan dimasa yang akan datang, selain itu sejarah juga mampu membuat individu belajar dari kejadian masa lampau. Tema ini banyak menceritakan tentang sejarah sebelum kemerdekaan, saat kemerdekaan, dan setelah kemerdekaan bangsa Indonesia. Pembelajaran pada tema ini dimaksudkan agar generasi muda menghargai jasa para pahlawan Indonesia, serta semangat mempertahankan kemerdekaan dan bersama mencapai tujuan bangsa Indonesia yang telah tertulis dalam pembukaan UUD 1945. Uraian mata pelajaran pada subtema 1, 2, dan 3 meliputi mata pelajaran PPkn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, dan IPA.

Rusman mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran tematik perlu juga diperhatikan mengenai optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, tanpa media pembelajaran yang bervariasi maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik tidak akan berjalan efektif.¹⁰⁹ Roda angka merupakan media pembelajaran yang bersifat visual yang berbasis permainan berkelompok dengan metode diskusi, salah satu cara pemakaian media ini adalah dengan menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan yang telah disediakan. Apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan maka pion dapat maju mendekati kotak *finish* sebanyak skor yang tertulis dalam kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan dalam penelitian ini berisi materi yang terdapat pada tema peristiwa dalam kehidupan.

¹⁰⁹Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, h. 274.

Peneliti membatasi materi hanya pada sub tema dua pada pembelajaran ketiga dengan fokus pembelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn.

Indikator disesuaikan dengan kompetensi dasar berdasarkan silabus yang telah disusun oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, peneliti mengintegrasikan tema peristiwa dalam kehidupan sub tema kedua pembelajaran ketiga pada media roda angka. Pembelajaran ketiga dalam sub tema ini terdapat tiga muatan mata pelajaran yakni muatan Bahasa Indonesia, muatan IPS, dan muatan PPKn. Berikut tabel kompetensi dasar (KD) dan indikator dibawah ini:

Tabel. 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator

| Muatan | Kompetensi Dasar | Indikator |
|-------------------------|---|--|
| Bahasa Indonesia | 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. | 3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. 3.5.2 Mendiskusikan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. 3.5.3 Mengemukakan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. |
| IPS | 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. | 3.4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2 Mendiskusikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. |

| | | |
|-------------|--|---|
| | | 3.4.3 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. |
| PPKn | 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat. | 3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.2 Mendiskusikan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.3 Mengemukakan hasil diskusi tentang keberagaman sosial budaya masyarakat. |

Materi pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, pembelajaran ketiga dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn dipakai sebagai pertanyaan dalam media roda angka terdapat di kelas V semester II.

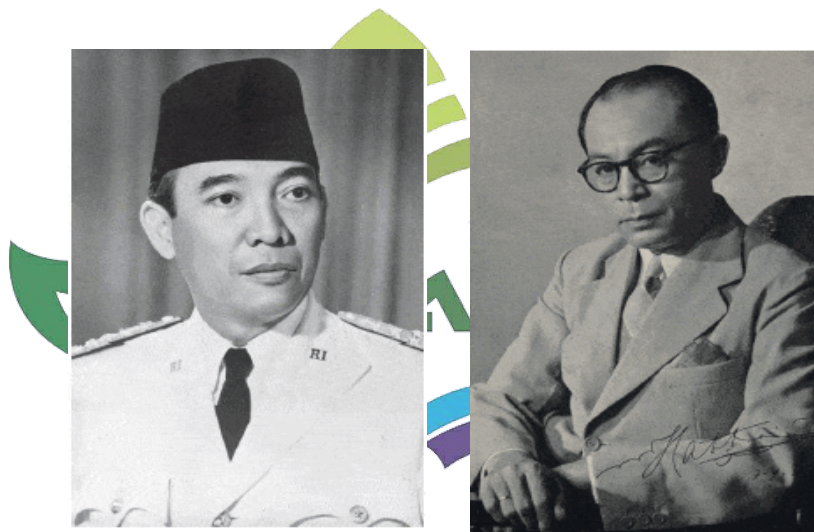
a. Materi Muatan Bahasa Indonesia

Seluruh rakyat Indonesia menyambut dengan suka cita proklamasi kemerdekaan. Peristiwa-peristiwa heroik pun terjadi di berbagai daerah. Pembacaan teks proklamasi memicu semangat perjuangan-perjuangan bangsa mengusir penjajah. Dalam peristiwa pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia, ada dua tokoh penting yang mewakili seluruh rakyat Indonesia, yaitu Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta kedua tokoh tersebut dikenal sebagai Proklamator. Proklamasi menjadikan rakyat Indonesia merdeka. Baik sebelum maupun sesudah proklamasi banyak terjadi peristiwa sejarah melalui para pahlawan kemerdekaan dan cara mempertahankan kemerdekaan.

1) Proklamator

Ir. Soekarno merupakan Presiden Pertama Rebutik Indonesia (RI) pertama dan pahlawan proklamator. Beliau menjadi Presiden RI sejak tahun 1945

sampai dengan 1967. Ir. Soekarno dikenal pandai berpidato dan menguasai beberapa bahasa asing sehingga dijuluki “Singa Podium”. Ir. Soekarno lahir di Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 6 Juni 1901. Jenjang pendidikannya dimulai dari Indische School (IS) di Tulungagung. Setelah lulus, Soekarno melanjutkan pendidikannya di Europesche Legene School (ELS) Mojokerto, Jawa Timur; Hogene Gurger School (HBS) Surabaya; dan Technische Hogere School (THS), sekarang menjadi Institut Teknologi Bandung (ITB), di Bandung, Jawa Barat, dan memperoleh gelar Insinyur.



Gambar 2 Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta

Drs. Mohammad Hatta adalah wakil Presiden pertama RI (1945-1957) dan sebagai Bapak Koperasi Indonesia. Beliau juga sangat berperan dalam upaya memperoleh pengakuan dari pemerintah Belanda terhadap kedaulatan RI. Mohammad Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Jenjang pendidikannya ditempuh di Europoesche Legere School (ELS) di Bukit Tinggi, Meer Uitgebreid Lagere Ondewijs (MULO) di Padang, dan Hondels Middelsbare School (HMS) di Jakarta.

Pada tanggal 17 Agustus 1945, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta beserta para tokoh lainnya memproklamkan kemerdekaan Indonesia. Ir. Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan dan Drs. Moh. Hatta sebagai pendampingnya. Bahkan, dalam teks Proklamasi tersebut, tercantum nama dan tanda tangan mereka berdua atas nama bangsa Indonesia. Oleh karena itu, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta diberi gelar Pahlawan Proklamator pada tahun 1945.

Ayo, ingat kembali cara menggali informasi menggunakan pertanyaan! Untuk membuat pertanyaan yang sesuai dengan informasi yang disajikan dalam teks, kamu perlu memahami isi teks dengan seksama. Setelah itu, gunakan kata tanya 5W1H yang terdiri atas kata tanya apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana untuk membuat pertanyaan. Ayo berlatih menuliskan informasi dari teks narasi sejarah dan membuat pertanyaan dari teks narasi sejarah berikut:

2) Teks Narasi: Ir. Soekarno

Ir. Soekarno atau yang lebih dikenal dengan nama Bung Karno merupakan tokoh penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Bung Karno merupakan pembaca teks proklamasi pada tanggal 17 Agustus 1945. Bung Karno terpilih menjadi presiden Republik Indonesia pada tanggal 18 Agustus 1945 atas hasil sidang PPKI. Sebagai presiden, beliau berjasa dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa. Banyak usaha-usaha beliau berjasa dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa. Banyak usaha-usaha beliau yang dilakukan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Bung Karno berusaha menenangkan keadaan pada saat situasi memanas di Surabaya akibat pecahnya peperangan. Pertempuran tersebut terjadi pada tanggal 28 Oktober 1945 antara rakyat Indonesia dengan tentara sekutu. Berkat diplomasi yang dilakukan oleh Bung Karno, keadaan dapat dikendalikan, meskipun hanya sementara.

Bung Karno pernah ditangkap oleh Belanda dan diasingkan ke Pulau Bangka pada tanggal 19 Desember 1948 saat terjadi serangan militer Belanda di wilayah Indonesia. Sebelum tertangkap, beliau mengirimkan amanat kepada Menteri kemakmuran saat itu, yaitu Syafrudin Prawinegara untuk membentuk dan memimpin Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI) di Bukit Tinggi, Sumatra Barat.

b. Materi Muatan IPS

Berikut tindakan heroik mendukung proklamasi di beberapa daerah Indonesia

- 1) Peristiwa 10 November 1945
 - a) Tanggal 30 Oktober 1945, dilakukan persetujuan untuk menghentikan pertempuran antara tentara Sekutu dan rakyat Surabaya.
 - b) Sekitar pukul 17.00 terjadi kembali pertempuran di gedung Bank Internasional dengan tewasnya pemimpin dan Pemuda di Surabaya menyerahkan senjatanya dan juga menyerahkan diri.
 - c) Gubernur Jawa Timur, yaitu R.M. Soeryo menolak ultimatum dan pasukan TKR yang dipimpin Kolonel.

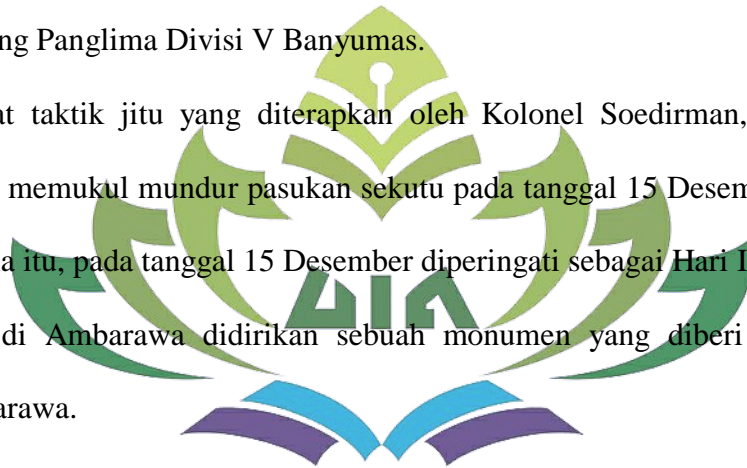
d) Pada tanggal 10 November 1945, meletuslah pertempuran sengit antara tentara sekutu dan rakyat surabaya. Salah seorang pemimpin barisan Banteng, Bung Tomo, berpidato berapi-api untuk membakar semangat rakyat Surabaya.

2) Pertempuran Ambarawa

a) Pertempuran Ambarawa terjadi pada tanggal 20 November 1945-15 Desember 1945 di Ambarawa, Jawa Tengah.

b) Pada tanggal 26 November 1945, pimpinan pasukan TKR, Letnan Kolonel Isdiman gugur. Sejak saat itu, pimpinan diambil alih oleh Kolonel Soedirman, seorang Panglima Divisi V Banyumas.

c) Berkat taktik jitu yang diterapkan oleh Kolonel Soedirman, pasukan TKR dapat memukul mundur pasukan sekutu pada tanggal 15 Desember 1945. Oleh karena itu, pada tanggal 15 Desember diperingati sebagai Hari Infanteri. Begitu juga di Ambarawa didirikan sebuah monumen yang diberi nama Palagan Ambarawa.



3) Bandung Laut Api

a) Pada tanggal 21 November 1945, tentara Sekutu mengeluarkan ultimatum pertama untuk mengosongkan Bandung bagian utara.

b) Peringatan ini tidak dihiraukan oleh para Pejuang Indonesia. Sejak saat itu, terjadi pertempuran di Bandung Utara yang menyebabkan kekalahan rakyat Indonesia. Bandung Utara pun jatuh ke tangan Sekutu, dan pasukan Indonesia beserta pemerintah mundur ke Bandung Selatan.

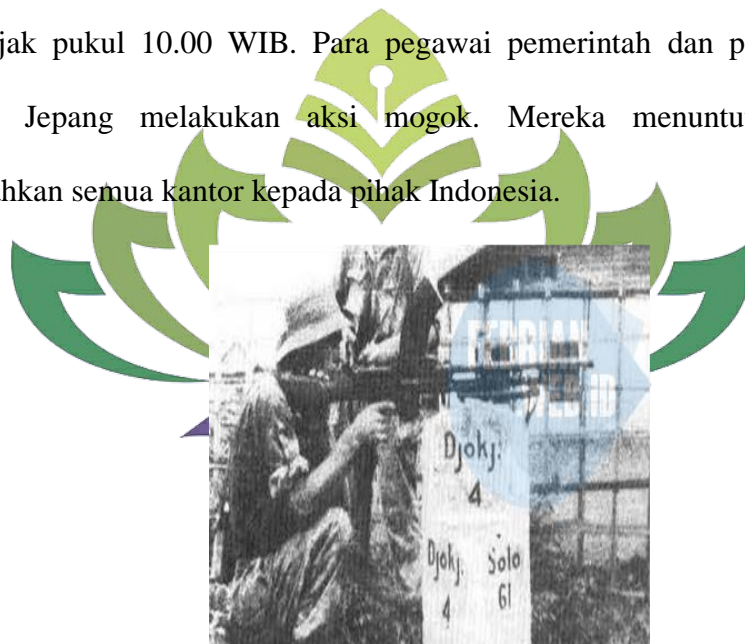
c) Pada tanggal 23 Maret 1946, tentara Sekutu kembali mengeluarkan ultimatum kedua untuk mengosongkan Bandung Selatan. Demi keamanan dan

keselamatan rakyat, pemerintah Indonesia memerintahkan TRI (Tentara Republik Indonesia) dan para pejuang untuk mengosongkan Bandung Selatan.

d) Sebelum ditinggalkan, Bandung Selatan dibumihanguskan atau dibakar agar tidak dapat dipakai oleh musuh. Meskipun demikian, para pejuang tetap melawan Sekutu dengan taktik gerilya. Peristiwa tersebut dikenal dengan nama Bandung Lautan Api.

4) Peristiwa Heroik di Yogyakarta

Peristiwa kekuasaan di Yogyakarta dimulai pada tanggal 26 September 1945 sejak pukul 10.00 WIB. Para pegawai pemerintah dan perusahaan yang dikuasai Jepang melakukan aksi mogok. Mereka menuntut agar Jepang menyerahkan semua kantor kepada pihak Indonesia.



Gambar 3 tentara yang bersiap di perbatasan Yogyakarta

5) Peristiwa Heroik di Surabaya

Terjadi insiden bendera di Hotel Yamata, Tunjungan, Surabaya. Orang Belanda mengibarkan bendera Merah Putih Biru di atap hotel. Rakyat kemudian menyerbu hotel, menurunkan, dan merobek warna biru bendera itu untuk dikibarkan kembali. Insiden ini terjadi pada tanggal 19 September 1945.



Gambar 4 insiden bendera di Hotel Yamato

6) Peristiwa Heroik di Semarang

Pada tanggal 15 Oktober 1945, pasukan Jepang melakukan serangan ke Kota Semarang dan dihadapi oleh TKR dan laskar pejuang lainnya. Pertempuran berlangsung selama lima hari. Akibat pertempuran ini, ribuan pemuda gugur dan ratusan orang Jepang tewas. Untuk mengenang peristiwa itu, di Semarang didirikan monumen Tugu Muda.



Gambar 5 monumen tugu muda

7) Peristiwa Heroik Aceh

Pada tanggal 6 Oktober 1945, para pemuda dari tokoh masyarakat membentuk Angkatan Pemuda Indonesia (API). Anggota API kemudian merebut dan mengambil alih kantor-kantor pemerintahan. Di tempat-tempat yang telah

mereka rebut, para pemuda mengibarkan bendera Merah Putih dan Berhasil melucuti senjata tentara Jepang.

8) Peristiwa Heroik Bali

Pada bulan Agustus 1945, pemuda Bali membentuk organisasi Angkatan Muda Indonesia (AMI) dan Pemuda Republik Indonesia (PRI). Upaya perundingan untuk menegakkan kedaulatan RI telah mereka upayakan, tetapi pihak Jepang selalu menghambat. Pada tanggal 13 Desember 1945, para pemuda merebut kekuasaan dari Jepang secara serentak, tetapi belum berhasil karena persenjataan Jepang masih kuat.

9) Peristiwa Heroik di Sumbawa

Bentrokan fisik antara pemuda Indonesia dan Jepang terjadi di Gempe, Sape, dan Raba.

10) Peristiwa Heroik di Kalimantan

Rakyat Kalimantan juga berusaha menegakkan kemerdekaan dengan cara mengibarkan bendera merah putih, memakai lencana merah putih, dan mengadakan rapat-rapat. Namun, kegiatan ini dilarang oleh pasukan Sekutu yang sudah ada di Kalimantan. Rakyat tidak menghiraukan larangan sekutu sehingga pada tanggal 14 November 1945 di Balikpapan (depan markas Sekutu) berkumpul lebih kurang 8000 orang dengan membawa bendera merah putih.

11) Peristiwa Heroik di Sumatra Selatan

Adanya upacara pengibaran bendera merah putih pada tanggal 8 Oktober 1945 yang dipimpin oleh dr. A.K. Gani. Pada kesempatan itu, diumumkan bahwa Sumatra Selatan berada di bawah kekuasaan RI. Upaya penegakan kedaulatan di

Sumatera Selatan tidak memerlukan kekerasan karena Jepang berusaha menghindari pertempuran. Pada tanggal 8 Oktober pula rakyat mengadakan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Pada tanggal itu juga, diumumkan bahwa Sumatera Selatan berada di bawah kekuasaan RI.

12) Peristiwa Heroik di Makassar

Gubernur Sam Ratulangi menyusun pemerintahan pada tanggal 19 Agustus 1945. Sementara itu, para pemuda bergerak untuk merebut gedung-gedung penting seperti stasiun radio dan tangsi polisi.

c. Materi Muatan PPKn

Seluruh rakyat di berbagai daerah dari berbagai suku, agama, dan golongan penuh suka cita menyambut dan merayakan proklamasi kemerdekaan. Semua bersatu padu dan lebur saling bahu-membahu melakukan perlawanan terhadap penjajah. Semua menunjukkan rasa persatuan dan kesatuan, tidak lagi memikirkan kedaerahan, suku, agama, dan golongan. Hanya ada satu identitas, yaitu Indonesia. Tahukah kamu, kita hidup ditengah tengah masyarakat yang memiliki keanekaragaman di segala bidang kehidupan. Meskipun beragam dan berbeda, tetapi kita tetap bisa bersatu dan hidup dengan rukun.

1) Indahnya Hidup Berbhineka

Perhatikan lambang negara kita dibawah ini, Burung Garuda. Lihatlah Pita yang mencengkramnya. Pada pita itu, tertulis kalimat “Bhinneka Tunggal Ika”. Kalimat tersebut diambil dari kitab Susasoma karangan Mpu Tantular, yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu. Kata-kata tersebut kemudian diberi makna yang lebih luas dan menjadi semboyan “meskipun berbeda-beda, tetapi

tetap satu jua”. Semboyan itulah kemudian yang mengikat keberagaman bangsa menjadi satu kesatuan.



Gambar 6 Lambang Negara Indonesia

Cukupkah kamu mengetahui artinya saja? Tentu tidak. Setelah memahami makna yang terkandung didalamnya, kamu harus menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kamu bergaul dengan teman dalam kehidupan sehari-hari, tentu kamu akan bertemu dengan keanekaragaman. Kamu akan berbeda dengan teman-temanmu.

Untuk menerapkan nilai-nilai Bhineka Tunggal Ika, kamu tidak perlu meniru temanmu atau orang lain agar terlihat sama. Kamu tidak harus seperti orang lain. Biarlah kamu berbeda dengan orang lain dan orang lain berbeda dengan dirimu. Kamu harus menyadari perbedaan itu anugerah Tuhan Yang Maha Esa yang harus kita syukuri. Dengan demikian, kamu tidak perlu berselisih hanya karena adanya perbedaan. Kamu harus mensyukuri perbedaan dengan cara menghormati dan menghargai dan menghargai teman-temanmu. Dengan begitu, perbedaan itu justru membuat kita semakin indah.

2) Indahnya Hidup Bersatu dalam Perbedaan

Keberagaman yang ada dilingkungan sekitar hendaknya disikapi dengan menerapkan hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari. Kamu tidak dapat hidup

sendiri. Kamu membutuhkan bantuan orang lain. Dengan saling membantu ditengah masyarakat, hidup akan terasa aman, nyaman, dan saling tentram.

Misalnya, dalam bidang keamanan, untuk menjaga keamanan masyarakat, setiap anggota masyarakat wajib melaksanakan roda sesuai dengan jadwal dan penuh tanggungjawab. Semua mendapat kewajiban yang sama. Tidak memandang dia kaya atau dia miskin, tidak pula memandang asal suku dan agama. Dengan demikian, masyarakat akan tercipta keamanan dan ketertiban. Itulah salah satu arti pentingnya persatuan dalam perbedaan.

Tanpa persatuan, kerukunan masyarakat sulit terwujud. Setiap orang akan hidup mementingkan diri sendiri. Diantara orang, akan muncul rasa saling curiga. Hidup tidak akan nyaman. Salah satu wujud nyata adanya kerukunan dan persatuan di masyarakat adalah tradisi gotong-royong. Misalnya, bergotong royong membangun rumah. Gotong royong melibatkan semua unsur masyarakat. Setiap individu masyarakat juga harus saling menghormati dan menghargai. Contohnya saat membantu korban bencana alam dan kerja bakti membersihkan lingkungan. Kita harus bekerja sama meskipun berbeda suku dan agama. Dengan demikian, kita telah menerapkan semangat persatuan dalam perbedaan seperti halnya arti dalam semboyan negara kita yaitu Bhineka Tunggal Ika.

C. Penelitian Relevan

- 1) Ananda Galuh Suasari tentang Pengembangan Media Pembelajaran Roda Jelajah Indonesia. Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Wonosari Baru Gunung Kidul. Hasil penelitian pengembangan dari ahli media, media yang dikembangkan mendapat skor 4,85 yang termasuk dalam

kategori sangat baik. Ahli materi dalam penelitian ini mengkategorikan materi yang digunakan dalam penelitian ini dengan skor 4,7. Menurut uji coba yang dilakukan dalam penelitian, media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik.¹¹⁰

- 2) Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah tentang Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan instrument angket untuk uji validasi kelayakan media, media roda putar mendapat skor 100 % oleh ahli materi dan 90 % oleh ahli media. Hasil penelitian melalui uji coba perorangan, media mendapat skor 90 %, pada pengujian kelompok kecil mendapat skor 90 % dan kelompok besar 92,6 %. Dengan skor ini bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan layak.¹¹¹
- 3) Ersya Yunniartien tentang Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media roda pintar. Presentase peningkatan hasil belajar peserta didik secara klasikal dari siklus I sampai siklus II, adalah 41,66 %. Berdasarkan penelitian yang

¹¹⁰Ananda Galuh Suasari, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajar Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunung Kidul", (*Skripsi* pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

¹¹¹Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah, "Pengembangan Media permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2, (2018).

dilakukan oleh Ersya Yunniartien dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan media roda pintar dapat meningkatkan hasil belajar.¹¹²

Berdasarkan penelitian di atas, relevansi ketiga penelitian tersebut yaitu sama- sama menggunakan media roda pada penelitiannya. Perbedaan dari ketiga penelitian yang dijelaskan di atas yaitu tempat pelaksanaan dan mata pelajaran yang diterapkan. Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa penggunaan media roda dapat menunjang pelaksanaan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan Ersya Yuniartin menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *R & D* yang mengembangkan roda angka sebagai media pembelajaran tematik untuk menunjang proses pembelajaran. Peneliti akan mengadakan penelitian pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V di MIN 8 Bandar Lampung, MIN 12 Bandar Lampung, dan MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung.

D. Desain Model

Desain produk merupakan rancangan awal yang dibuat peneliti sebagai perwujudan dalam bentuk gambar yang dapat dijadikan sebagai pegangan atau acuan bagi peneliti untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Penyusunan awal dari roda angka adalah menggunakan gambar yang didesain dengan bantuan aplikasi corel draw X7 dan di cetak. Menyancang dari mulai tahap desain,

¹¹²Ersya Yunniartien, "Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Ajaran 2017/2018", (*Skripsi* pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, 2017).

pemilihan materi yang disesuaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, membuat beberapa pertanyaan dan jawaban lalu dapat digunakan.

E. Kerangka Berfikir

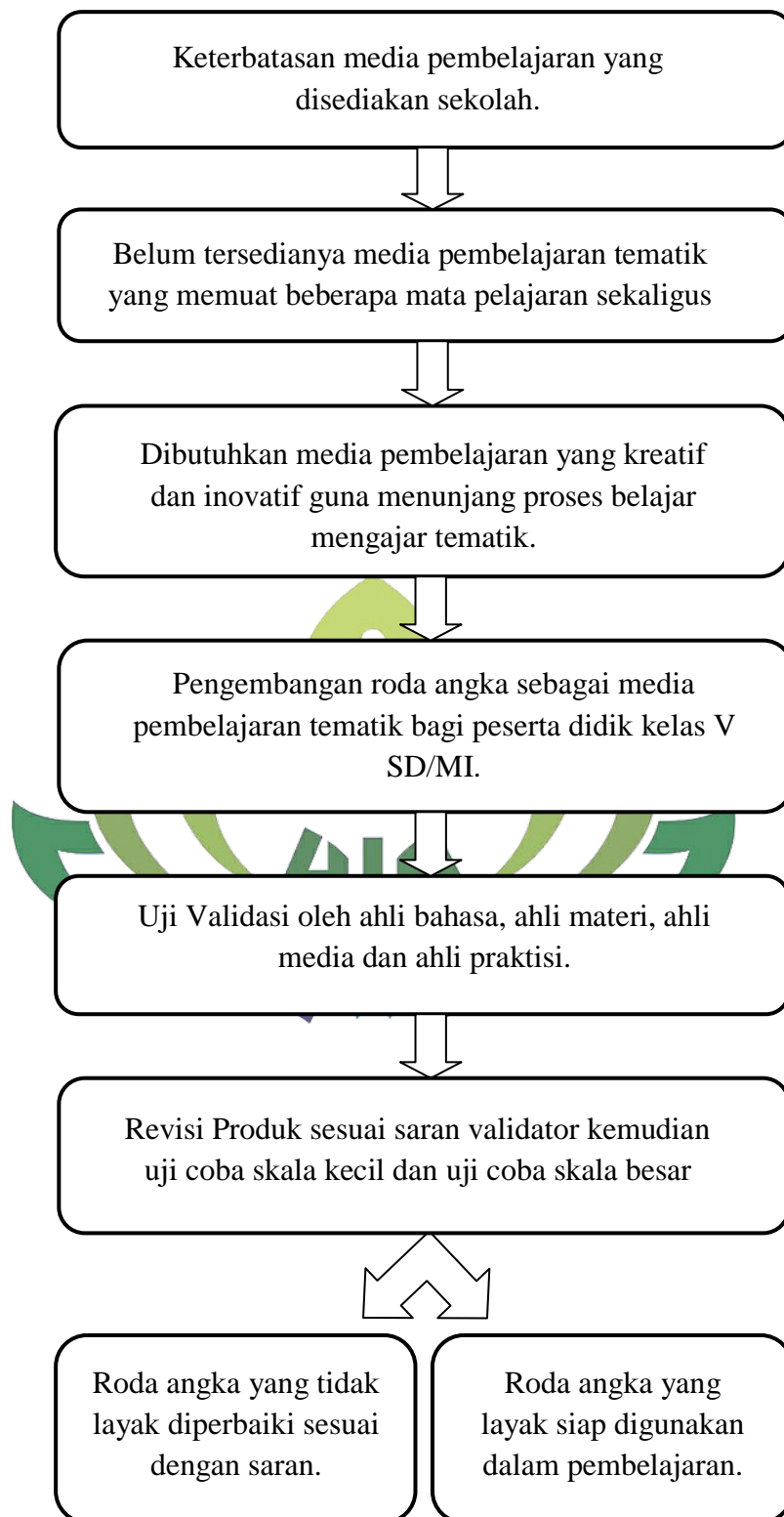
Kerangka berpikir merupakan model koseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.¹¹³ Kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu berawal dari keterbatasan media pembelajaran yang disediakan sekolah. Banyak materi yang tidak memiliki medianya. Peserta didik memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mngkongkritkan materi yang sifatnya abstrak. Sehingga pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Setiap mata pelajaran membutuhkan media untuk proses belajar.

Media pembelajaran memang memiliki peranan penting, sudah seharusnya sekolah melengkapi kekurangan media alat bantu pendidik menyampaikan konsep materi pelajaran. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran agar membantu memudahkan belajar. Media pembelajaran perlu dibuat variatif agar peserta didik merasa tertarik sehingga termotivasi untuk belajar. Tidak hanya itu, media pembelajaran harus mampu menjadikan peserta didik semakin memahami konsep materi dan media harus mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik agar tercipta pembelajaran bermakna sehingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Namun, pada kenyataannya penggunaan media sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran karena keterbatasan media. Situasi seperti ini menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan tidak menyenangkan.

¹¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 128.

Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan produk berupa roda angka sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran menarik, mengaktifkan peserta didik serta pembelajaran yang menyenangkan. Media roda angka merupakan media yang dirancang semenarik mungkin sehingga memungkinkan peserta didik bermain sambil belajar. Media ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga dengan proses pembelajaran yang demikian, dapat memaksimalkan prestasi belajar peserta didik.

Desain produk disertai dengan gambar-gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Komponen dari media roda angka meliputi: roda putar, papan angka, pion, kartu pertanyaan dan buku panduan. Desain produk divalidasi dan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi yang merupakan tim ahli dibidangnya. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh ahli media dilihat dari berbagai aspek penilaian baik itu warna, penyajian, kesesuaian, dan keamanan roda angka bagi peserta didik. Selanjutnya pengujian kelayakan materi dilakukan oleh ahli materi yang menguji kelayakan dari segi materinya. Setelah validasi produk maka dilanjutkan dengan revisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Langkah selanjutnya adalah uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik kelas V SD/MI. Perbaikan produk roda angka dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk untuk menghasilkan kriteria produk yang layak digunakan serta menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 7
kerangka berfikir pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan di tiga sekolah yaitu MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MIN 12 Bandar Lampung dikarenakan dalam proses pembelajaran belum tersedianya penggunaan roda angka sebagai media pembelajaran tematik.

2. Waktu Penelitian

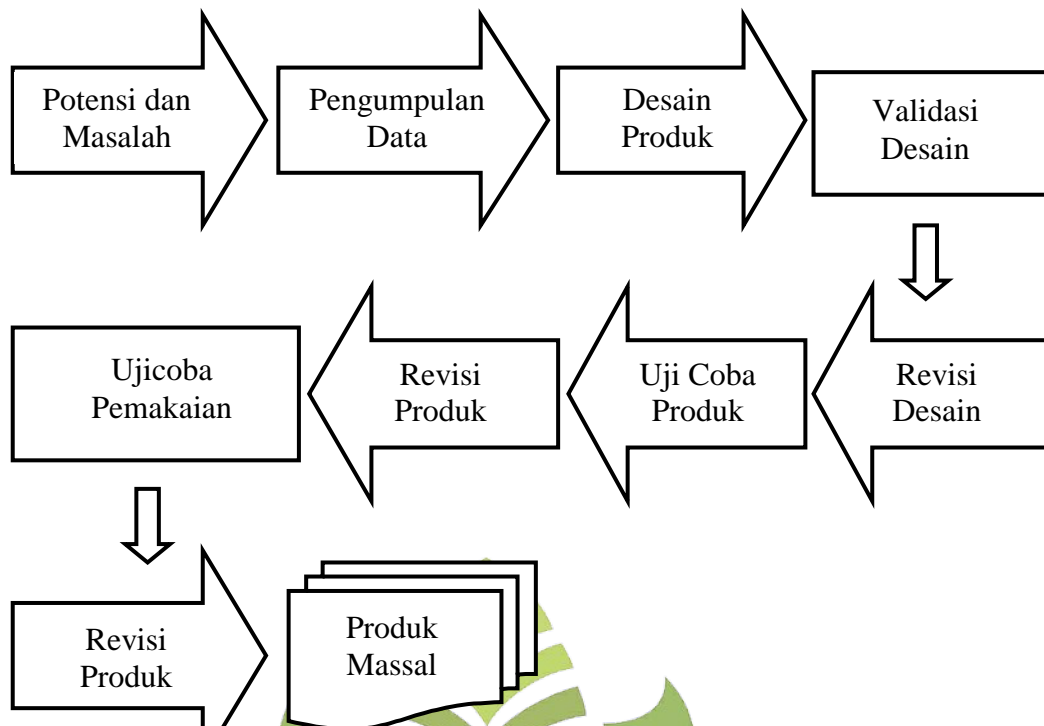
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April dan Mei 2019 dari tahap persiapan sampai pada tahap pelaksanaan.

D. Karakteristik Sasaran Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi sasaran penelitian adalah peserta didik kelas V MI Islamiyah Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung, MIN 12 Bandar Lampung.

E. Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian pengembangan menurut Sugiyono. Metode penelitian pengembangan model Borg and Gall terdiri dari 10 langkah pengembangan. Adapun, model pengembangan berikut:

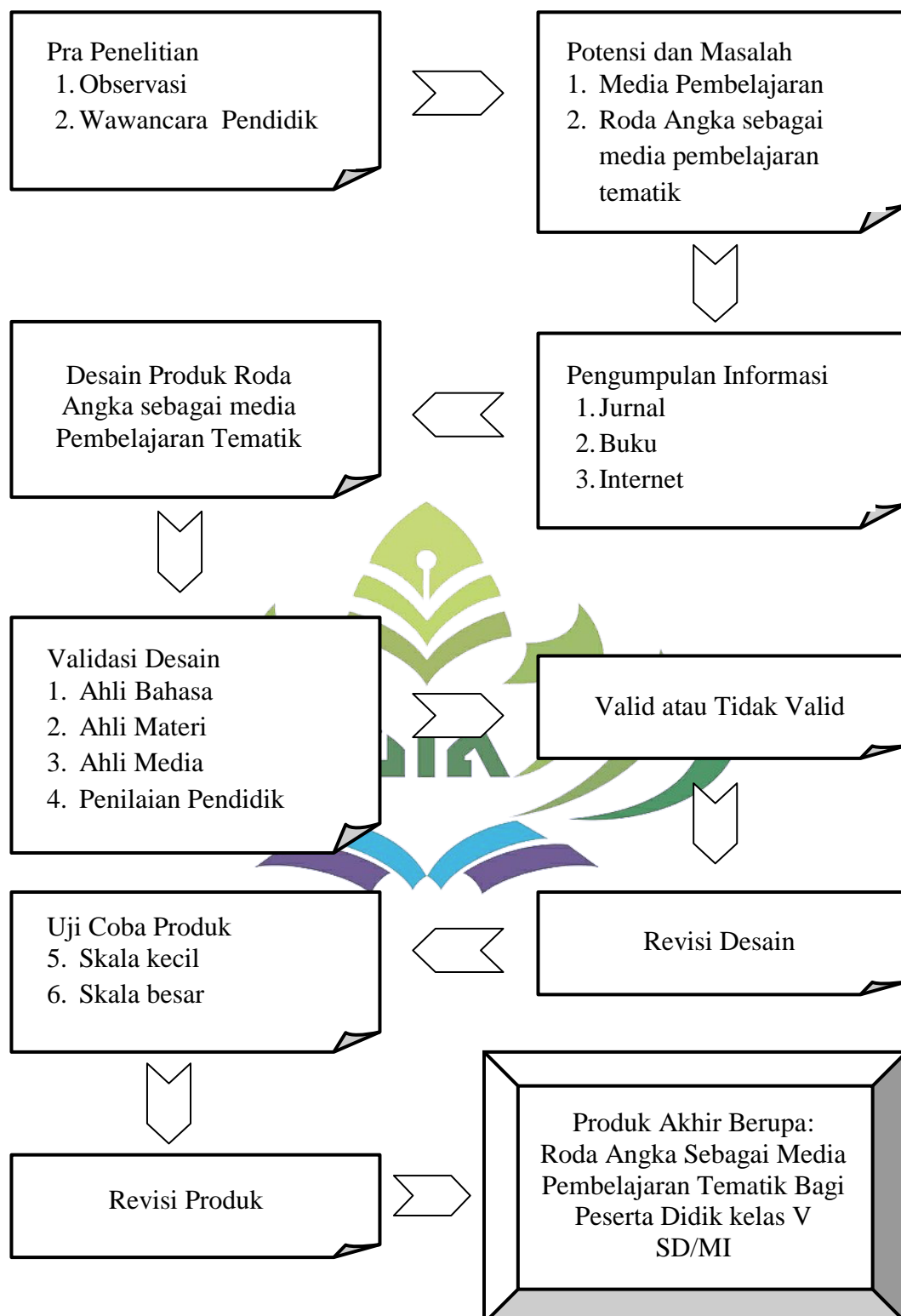


Gambar 8
Langkah-langkah penggunaan metode *research and development (R&D)*¹¹⁴

Metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono terdiri dari 10 langkah umum. Akan tetapi, peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah disesuaikan dengan kebutuhan. Dan peneliti hanya melakukan uji coba pada beberapa sekolah saja tidak secara menyeluruh.

Berikut Alur tahapan penelitian dan pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI. Langkah-langkah prosedur penelitian, untuk dapat memahami langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

¹¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 409.



Gambar 9

Alur tahapan penelitian dan pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI

F. Langkah-langkah Pengembangan Media

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan yaitu melihat potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V di SD/MI, sehingga diperlukan adanya roda angka sebagai media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah.

2. Analisis Kebutuhan

Langkah ini merupakan langkah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran kelas V SD/MI. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui persoalan yang ada dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan setelah itu adalah wawancara kepada pendidik selaku wali kelas V di SD/MI.

Topik wawancara mengenai proses pembelajaran secara umum, metode pembelajaran, kendala yang sering ditemui serta media yang digunakan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Terdapat beberapa masalah yang ditemui antara lain, keterbatasan media yang disediakan sekolah, media yang digunakan masih terasa lemah, banyak materi pelajaran yang tidak ada medianya, peserta didik kurang bersemangat dalam belajar, peserta didik banyak bermain dan mengobrol didalam kelas, penggunaan media yang kurang cocok dengan karakteristik peserta didik SD/MI.

Wawancara mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, serta kendala kendala yang sering dialami pendidik dan proses pembelajaran yang diinginkan pendidik maupun peserta didik. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan adalah mengkaji teori-teori maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan rancangan pengembangan produk. Data hasil observasi dan wawancara, serta mengkaji teori kemudian dijadikan rujukan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan

3. Rancangan Model

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal roda angka sebagai media pembelajaran tematik, sehingga dapat memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Penelitian ini membuat desain dari produk yang akan dikembangkan dari media visual kemudian memadukan antara kebutuhan peserta didik terhadap suatu media roda angka sebagai media pembelajaran tematik. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan penggunaan media, menentukan materi yang akan diintegrasikan dengan media pembelajaran, memuat berbagai macam pertanyaan berkaitan dengan materi, mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media, serta merancang desain pengembangan produk.

4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

a. Validasi

Setelah produk awal dibuat, langkah selanjutnya konsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Adapun tugas dari masing masing validator adalah sebagai berikut:

a. Uji Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi bahasa. Uji ahli bahasa dilakukan oleh 2 validator ahli bahasa.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yaitu materi peristiwa dalam kehidupan dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi dilakukan oleh 2 validator ahli materi.

c. Uji Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar dan tampilan roda angka. Uji ahli media dilakukan oleh 2 validator ahli media.

d. Penilaian Pendidik

Penilaian Pendidik juga diberikan angket serta memberikan saran dan masukan untuk roda angka yang sedang dikembangkan.

b. Evaluasi

Setelah desain produk dikonsultasikan oleh dosen pembimbing dan dinyatakan siap untuk divalidasi kemudian produk diserahkan kepada ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan penilaian pendidik guna mendapatkan penilaian dan saran untuk perbaikan sehingga menghasilkan produk yang lebih baik.

Produk yang telah selesai dibuat dan selesai diperbaiki, selanjutnya diujicobakan dalam skala kecil dan skala besar dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah roda angka dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba skala kecil dilakukan pada

peserta didik kelas V MI Islamiyah Pidada Bandar Lampung, yang dilakukan pada 12 peserta didik, sedangkan uji skala besar dilakukan di MIN 8 Bandar Lampung dan di MIN 12 Bandar Lampung.

Responden pada tahapan ini diharapkan mampu memberikan penilaian terhadap kualitas roda angka. Langkah yang dilakukan peneliti pada saat melakukan uji ini adalah dengan memperkenalkan media roda angka dan menjelaskan aturan penggunaan sesuai buku panduan. Setelah itu peserta didik memulai menggunakan media dengan satu kali pembelajaran. Selanjutnya setelah peserta didik menggunakan media roda angka maka peserta didik mengisi angket yang disediakan untuk memberi beberapa respon serta masukan terhadap roda angka tersebut. Setelah mendapatkan masukan dari responden, kemudian roda angka ini direvisi berdasarkan respon peserta didik.

c. Revisi Model

Dari uji coba produk, apabila tanggapan peserta didik sudah mencapai kriteria interpretasi “baik atau sangat baik” maka produk sudah efektif, dengan demikian dapat dikatakan bahwa roda angka ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun, apabila produk tersebut belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan roda angka ini, sehingga dapat digunakan untuk SD/MI kelas V.

Penelitian yang dilakukan tidak sampai tahap uji pemakaian dan produksi massal dari produk yang sudah dihasilkan, karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penelitian validator, pendidik, dan penelitian peserta didik berdasarkan kemenarikannya serta keterbatasan peneliti sehingga

tidak mencakup semua langkah yang ada. Untuk sampai pada tahap uji coba pemakaian dan produksi massal produk, dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.

5. Implementasi Model

Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis data secara deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata-kata. Analisis data kualitatif akan dilakukan secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan perhitungan mean atau rata rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk penentu tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan berupa pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa instrumen sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik penelitian alternatif yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara terliti serta mencatat secara sistematis tentang sesuatu yang terjadi pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran.¹¹⁵ secara singkatnya wawancara yaitu suatu teknik yang dilakukan dengan cara

¹¹⁵Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 279.

mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Nasution mengatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan.¹¹⁶ Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati, mengidentifikasi, dan mencatat apa kekurangan dan kelebihan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui prestasi roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹¹⁷ Angket ini berisi rangkaian pertanyaan untuk mengetahui kemenarikan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI. Dari angket ini akan digali informasi ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran roda angka yang peneliti kembangkan.

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.¹¹⁸ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang telah mendalam.

¹¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pengembangan*, h. 279.

¹¹⁷*Ibid.*, h. 216.

¹¹⁸*Ibid.*, h. 231.

b. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Penskoran yang digunakan yaitu skala *likert* dengan 5 jawaban. Penskoran digunakan dalam penilaian validasi ahli dan respon pendidik dan peserta didik.

Tabel 2
Angket Validasi ahli, respon pendidik, dan peserta didik¹¹⁹

| Keterangan | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan rata-rata.

$$\bar{x} = \frac{\sum i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata perindikator

$\sum i$ = jumlah total nilai jawaban dari responden

n = banyaknya responden¹²⁰

Adapun kriteria validasi analisis rata-rata terdapat dalam tabel berikut ini:

¹¹⁹Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, h. 71.

¹²⁰Rizki Bayu Aji, Norma Sidik R, dan Siti Fatimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL)", *Jurnal Kaunia*, Vol. XI No.1 (April 2015), h.79.

Tabel 3
Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Perindikator¹²¹

| Rata-rata | Kriteria Validasi |
|-------------------------|-------------------------------|
| $4,21 \leq x \leq 5,00$ | Sangat Valid |
| $3,41 \leq x \leq 4,20$ | Valid, tidak revisi |
| $2,61 \leq x \leq 3,40$ | Cukup Valid, tidak revisi |
| $1,80 \leq x \leq 2,60$ | Kurang Valid, sebagian revisi |
| $1,00 \leq x \leq 1,80$ | Tidak Valid, revisi total |

a. Lembar validasi bahasa

Lembar validasi bahasa dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang diisi oleh ahli bahasa. Adapun kisi-kisi angket untuk validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa¹²²

| Kriteria | Indikator | Nomor Item | Jumlah Butir Soal |
|------------------------|--|------------|-------------------|
| Aspek Kelayakan Bahasa | 1. Lugas | 1, 2, 3 | 3 |
| | 2. Komunikatif | 4 | 1 |
| | 3. Dialogis dan Integratif | 5, 6 | 2 |
| | 4. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. | 6, 7 | 2 |
| | 5. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa. | 9, 10 | 2 |
| | 6. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. | 11, 12 | 2 |
| Jumlah | | | 12 |

¹²¹Nurinayah Budiarni, Yuberti, dan dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis POE (*Predict Observe Explain*) Pada Materi Persamaan Garis Lurus", *Jurnal Al-Jabar*, Vol. 1 No. 2 (Agustus 2018), h. 462.

¹²²Standar Penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (On-line), tersedia di: <http://eprints.uny.ac.id/9348/3/bab%20%20-%20008301244038.pdf> (17 Maret 2019).

Sumber: Aspek kelayakan bahasa menurut BSNP

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi roda angka sebagai media pembelajaran tematik. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan dan lembar validasi ini diisi oleh ahli materi. Aspek penilaian materi diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).¹²³

Tabel 5
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

| Kriteria | Indikator | Nomor Item | Jumlah Butir Soal |
|-----------------------------|--------------------------------|------------|-------------------|
| Aspek Kelayakan Isi | 1. Kesesuaian Materi dengan KD | 1,2 | 2 |
| | 2. Keakuratan Materi | 3,4 | 2 |
| | 3. Kemukrahan Materi | 5 | 1 |
| | 4. Mendorong keingintahuan | 6,7 | 2 |
| Aspek kelayakan penyajian | 5. Teknik penyajian | 8 | 1 |
| | 6. Pendukung penyajian | 9,10,11 | 3 |
| | 7. Penyajian pembelajaran | 12 | 1 |
| Aspek Penilaian Kontekstual | 8. Hakikat kontekstual | 13,14 | 2 |
| Jumlah | | | 14 |

Sumber: Aspek kelayakan materi menurut BSNP

c. Lembar validasi media

¹²³*Ibid.*

Lembar validasi media berisi tampilan roda angka sebagai media pembelajaran tematik. Lembar validasi dilembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang disis oleh ahli media. Adapun kisi-kisi angket untuk validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media¹²⁴

| Kriteria | Indikator | Nomor Item | Jumlah Butir Soal |
|-----------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------|
| Aspek Kelayakan Media | 1. Efisiensi media | 1, 2, 3, 4 | 4 |
| | 2. Keakuratan Media | 5, 6, 7, 8 | 4 |
| | 3. Estetika | 9, 10, 11, 12, 13 | 5 |
| | 4. Ketahanan Media | 14 | 1 |
| | 5. Keamanan bagi peserta didik | 15 | 1 |
| Jumlah | | | 15 |

Sumber: Aspek Kefrafikan menurut BSNP

d. Lembar angket penilaian pendidik

Lembar angket penilaian pendidik digunakan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik. Hal ini dilakukan karena pendidik memiliki pengalaman mengajar tematik saat pembelajaran di SD/MI.

Tabel 7
Kisi-kisi Angket Penilaian Pendidik

| Kriteria | Indikator | Nomor item | Jumlah Butir soal |
|---------------------------|----------------------|------------|-------------------|
| Aspek materi pembelajaran | 1. Kesesuaian materi | 1,2 | 2 |

¹²⁴ *Ibid.*

| | | | |
|-----------------------|-----------------------------------|-----------|----|
| | 2. Keaktualitas | 3,4,5 | 3 |
| Aspek kelayakan media | 3. Kelengkapan dan kualitas bahan | 6, 7, 8 | 3 |
| | 4. Kemudahan untuk dipahami | 9, 10, 11 | 3 |
| | 5. Kejelasan | 12, 13 | 2 |
| | 6. Memberi umpan balik | 14, 15 | 2 |
| Jumlah | | | 15 |

Sumber: Aspek kelayakan materi dan kegrafikan menurut BSNP

e. Lembar angket respon pendidik

Lembar angket respon pendidik digunakan untuk mengetahui respon dari pendidik terhadap pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI. Adapun kisi-kisi angket respon pendidik dalam tabel berikut:

Tabel 8
Kisi-kisi Angket Respon Pendidik

| Kriteria | Indikator | Nomor item | Jumlah Butir soal |
|------------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------|
| Aspek kelayakan materi | 1. Kesesuaian materi | 1,2,3 | 3 |
| | 2. Penyajian | 4,5 | 2 |
| | 3. Keterlaksanaan | 6,7,8 | 3 |
| Aspek kelayakan media | 4. Kondisi fisik | 9,10,11,12 | 4 |
| | 5. Keakuratan media | 13,14,15,16 | 4 |
| | 6. Estetika | 17,18,19,20,21,22 | 6 |
| Kelayakan Bahasa | 7. Ketepatan penggunaan bahasa | 23,24,25 | 3 |

| | |
|--------|----|
| Jumlah | 25 |
|--------|----|

Sumber: Kisi-kisi menurut BSNP

f. Lembar angket respon peserta didik

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI dan untuk melihat seberapa menariknya media tersebut menurut peserta didik. Adapun kisi-kisi angket peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9
Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

| Kriteria | Indikator Penilaian | Nomor Soal | Jumlah Butir Soal |
|--------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| Respon siswa | 1. Ketertarikan | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 | 10 |
| | 2. Materi | 11, 12, 13, 14 | 4 |
| | 3. Bahasa | 15, 16 | 2 |
| Jumlah | | | 16 |

Sumber: Kisi-kisi menurut BSNP

1. Analisis Angket validasi

Nilai akhir butir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata perindikator dari total nilai jawaban perindikator. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

Hasil analisis lembar instrumen digunakan untuk mengetahui ketertarikan, kriteria tampilan media dan penyajian materi dan bahasa yang dikembangkan dengan menggunakan rumus dan interpretasi pada tabel berikut:¹²⁵

¹²⁵Kunandar, *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 121.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 10
Interpretasi Skor Kuisioner Validasi¹²⁶

| Interval | Kriteria |
|------------|---------------------|
| 0% - 20% | Sangat Kurang Layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

2. Analisis Respon Pendidik dan Peserta Didik

Data respon pendidik dan peserta didik diperoleh dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dianalisis dengan cara presentase rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari prentasanya

N = Jumlah frekuensi maksimal¹²⁷

¹²⁶Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol. 05 No. 1 (April 2016), h. 7.

¹²⁷Dwi Rahmawati Angraini, "Pengembangan E-Modul Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV SD/MI", (*Skripsi* pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h. 72.

Tabel 11
Interpretasi Skor Kuisioner Respon Pendidik dan Peserta Didik¹²⁸

| Interval | Kriteria |
|------------|----------------------|
| 0% - 20% | Sangat Tidak Menarik |
| 20% - 40% | Tidak Menarik |
| 40% - 60% | Cukup Menarik |
| 60% - 80% | Menarik |
| 80% - 100% | Sangat Menarik |

Apabila hasil penilaian validasi minimal 60% maka dinyatakan bahwa pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli serta komentar dan masukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.



¹²⁸Kunni Muslihah, Yetri, dan Yuberti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman Dengan *Output On Lesson Newton Law*", *Jurnal of Science and Mathematics Education*, Vol. 01 No. 3 (November 2018), h, 210.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Model

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan sebuah produk yaitu roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik SD/MI. Penelitian dan pengembangan produk kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan pendidik. Hasil penelitian diuji coba berdasarkan respons pendidik dan peserta didik kelas V SD/MI. Hasil penelitian dan pengembangan roda angka di uraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Data hasil setiap tahapan berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Pada langkah ini, peneliti melakukan analisis terhadap potensi dan masalah pada saat melakukan observasi di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung.

1) Analisi Potensi

Peneliti menganalisis potensi di MI Islamiyah Pidada dengan cara observasi pada saat proses belajar mengajar di kelas. MI Islamiyah pidada sudah menggunakan Kurikulum 2013. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa roda angka sebagai media pembelajaran tematik, maka potensi utama dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang diajarkan menggunakan kurikulum 2013 yang menggunakan model pembelajaran tematik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Potensi pengembangan produk bertujuan untuk

membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar dan untuk melengkapi keterbatasan media pembelajaran.

2) Analisis Masalah

Selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi di MI Islamiyah Pidada. Dalam menganalisis masalah, peneliti melakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur terhadap proses belajar mengajar di kelas. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar tematik, yaitu:

- 1) Keterbatasan media pembelajaran dan belum tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat memuat beberapa materi pelajaran sekaligus.
- 2) Dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses belajar mengajar tematik.
- 3) Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti roda angka. Mengingat peserta didik dengan karakteristiknya yang senang bermain dan bekerja secara berkelompok perlu di kembangkan media berbasis permainan.

Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik sangat tepat untuk dilakukan, karena sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan data yang digunakan untuk perencanaan produk. Pengumpulan

informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap produk yang ingin dikembangkan. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, pemilihan materi yaitu tema ketujuh, subtema kedua, pembelajaran ketiga, serta kesesuaian media yang digunakan.

c. Desain Produk

Dalam tahap desain produk ini terdapat 2 tahap yaitu penyusunan materi dan penyusunan tampilan media. Pada tahap penyusunan materi, peneliti menyusun materi pembelajaran bertema peristiwa dalam kehidupan meliputi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan.pembelajaran ketiga memuat pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS.

Setelah tahap penyusunan materi sudah selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap penyusunan tampilan media. Tahap ini dimulai dengan membuat *flowchart* yang menggambarkan alur media. Berikut alur pembuatan media:

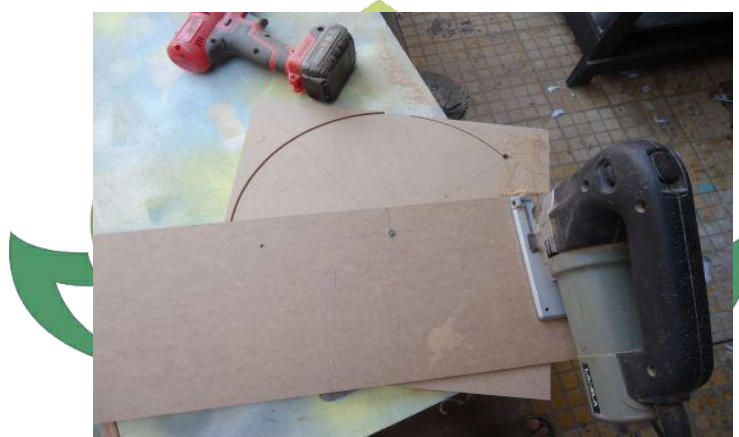


Gambar 10 *flowchart* media roda angka

Setelah membuat *flowchart*, langkah selanjutnya adalah membuat desain pada bagian kotak media (cover kotak), buku panduan, papan angka dan kartu Q&A.

Spesifikasi media yang terdapat pada pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Roda angka yang dikembangkan terbagi dalam beberapa komponen namun komponen utamanya yakni roda berputar dengan diameter 40 cm terbagi dalam 8 sektor/bagian dengan variasi warna dan angka yang berulang 1-4.



Gambar 11 pembuatan roda berputar

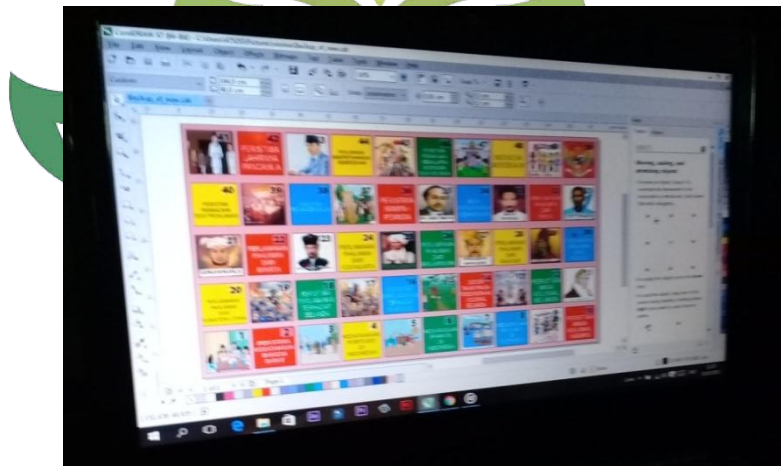
- b. Roda angka terdiri dari komponen lainnya yang diletakkan pada *hardbox* dengan ukuran P x L x T: 32 cm x 24 cm x 8 cm.



Gambar 12 tahap pembuatan kotak media

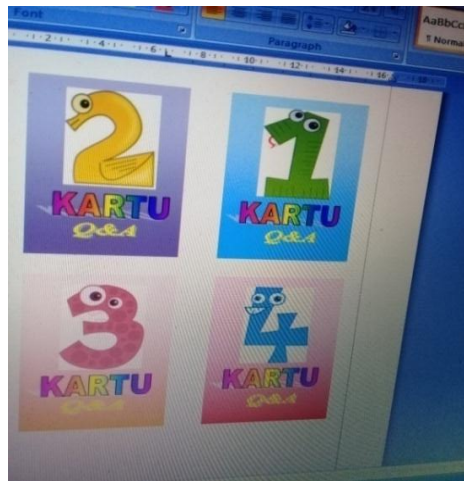
Kompenen lainnya antara lain papan angka, kartu pertanyaan dan jawaban (*Q&A*), pion, dan buku panduan. Berikut komponen media yang ada di dalam kotak:

- 1) Papan angka berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna di setiap kolomnya. Desain papan angka menggunakan CorelDraw X7 dengan ukuran 164 cm x 90 cm, didesain dengan 50 kotak-kotak. Kolom berjumlah 50 kotak yang diisi beberapa gambar yang disesuaikan dengan tema peristiwa dalam kehidupan tentang perjuangan bangsa Indonesia untuk merdeka. Angka 1 berupa kolom *start* untuk memulai permainan dan angka 50 berupa kolom *finish* untuk menyelesaikan permainan.



Gambar 13 tahap desain papan angka

- 2) Kartu *Q&A* merupakan kartu yang berisi pertanyaan dengan jawaban yang disembunyikan di belakangnya. Membuat desain kartu *Q&A* dengan bantuan Ms. Word berukuran 6,5 cm x 9,5 cm kemudian membuat kolomnya dengan huruf berukuran 14 pt serta jenis huruf *times new roman*. Kartu *Q&A* terdiri dari dua kartu yang kemudian dimasukkan dalam plastik laminasi.



Gambar 14 tahap pembuatan kartu q&a

- 3) Media roda angka dilengkapi dengan buku panduan yang dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Membuat desain roda angka menggunakan CorelDraw X7 ukuran kertas A5 yaitu 14,8 cm x 21 cm.



Gambar 15 tahap pembuatan buku panduan

- 4) Materi dalam media roda angka adalah tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Pengembangan difokuskan pada pembelajaran ketiga memuat pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn.
- 5) Pion dibuat dengan kayu kemudian diukir menyerupai angka dengan ukuran 5 cm kemudian dihaluskan setelah itu di cat dengan menggunakan cat khusus.



Gambar 16 tahap pembuatan pion

2. Model Draf 1

a. Validasi Desain

Tahap selanjutnya adalah validasi desain. Validasi produk pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik diuji oleh 6 ahli terdiri dari 2 ahli bahasa, 2 ahli materi dan 2 ahli media. Validasi juga dilakukan oleh 3 praktisi atau pendidik yaitu guru kelas V. Adapun hasil validasi ahli dan validasi praktisi sebagai berikut:

1) Validasi ahli bahasa

Tabel 11
Tabulasi Uji Ahli Bahasa

| Aspek | Jumlah skor yang diperoleh | Jumlah skor ideal | Persentase | Kriteria |
|--------------|-----------------------------------|--------------------------|-------------------|-----------------|
| Bahasa | 54 | 60 | 90 % | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat tabulasi uji ahli bahasa pada pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas 5 SD/MI diperoleh hasil persentase 90 % dari ahli bahasa dengan kriteria sangat layak diuji cobakan. Pada validasi tahap ini memperoleh kriteria sangat layak sehingga tidak perlu melakukan validasi tahap kedua untuk ahli bahasa.

2) Validasi ahli materi

Tabel 12
Tabulasi Uji Ahli Materi

| Aspek | Jumlah skor yang diperoleh | Jumlah skor ideal | Persentase | Kriteria |
|--------|----------------------------|-------------------|------------|--------------|
| Materi | 63,5 | 70 | 91 % | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 12 dapat dilihat tabulasi uji ahli bahasa pada pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas 5 SD/MI diperoleh hasil persentase 91 % dari ahli materi dengan kriteria sangat layak diujicobakan. Pada validasi tahap ini memperoleh kriteria sangat layak sehingga tidak perlu melakukan validasi tahap kedua untuk ahli materi.

3) Validasi Ahli Media

Tabel 13
Tabulasi Uji Ahli Media Tahap I

| Aspek | Jumlah skor yang diperoleh | Jumlah skor ideal | Persentase | Kriteria |
|-------|----------------------------|-------------------|------------|----------|
| Media | 115 | 150 | 76 % | Layak |

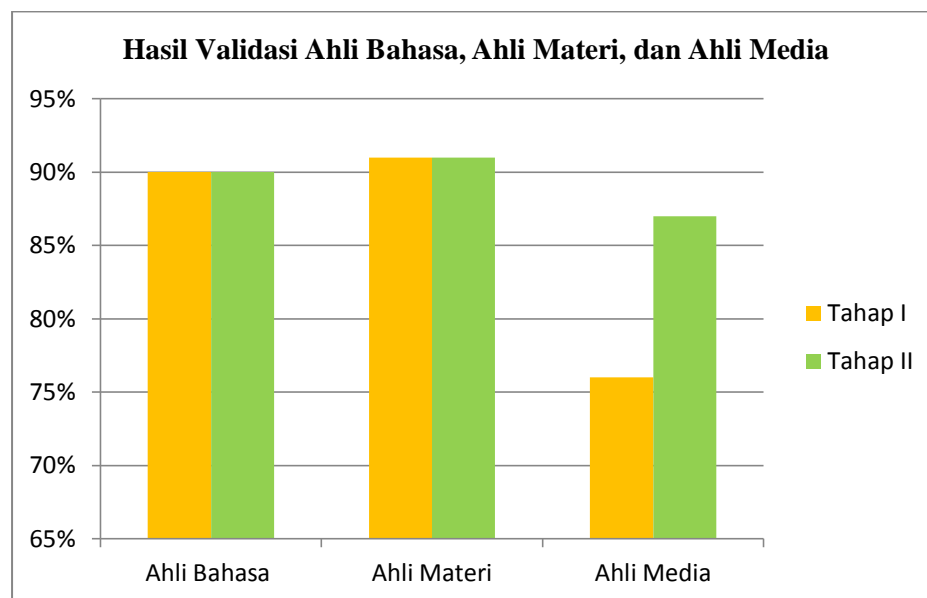
Berdasarkan tabel 13 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh oleh ahli media adalah 115 sedangkan skor maksimal berjumlah 150 dan persentase diperoleh 76 % menunjukkan kriteria layak. Dengan jumlah persentase demikian maka peneliti melakukan validasi tahap kedua dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 14
Tabulasi Uji Ahli Media Tahap II

| Aspek | Jumlah skor yang diperoleh | Jumlah skor ideal | Persentase | Kriteria |
|-------|----------------------------|-------------------|------------|--------------|
| Media | 131 | 150 | 87 % | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 14 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan skor yaitu menjadi 131 dari 150 jumlah skor dengan persentase meningkat menjadi 87 % dan memperoleh kriteria sangat layak diuji cobakan.

Hasil dari uji validasi disajikan dalam bentuk tabel berikut yang digabungkan dari data ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.



Gambar 17 Grafik Uji Ahli Bahasa, Ahli Materi Dan Ahli Media

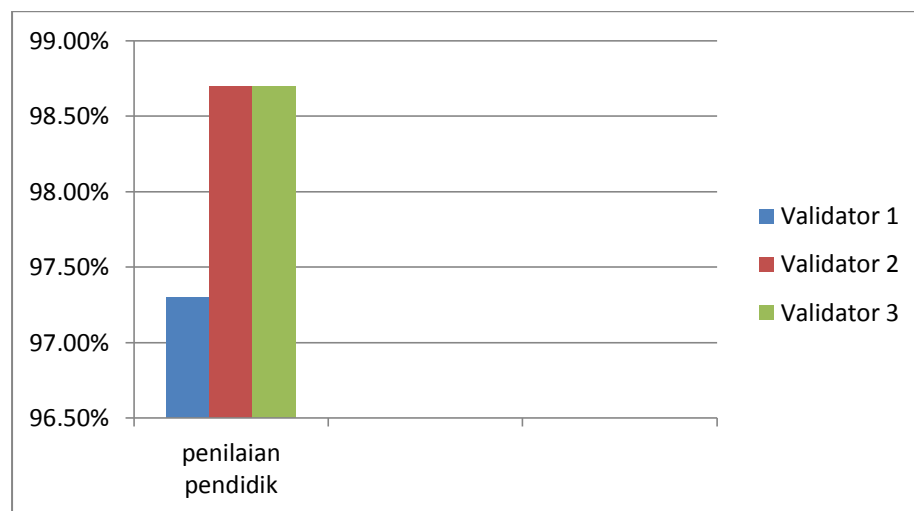
4) Validasi Materi oleh Pendidik

Setelah melakukan validasi desain oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media kemudian melakukan validasi materi oleh pendidik. Pendidik kelas V yang membidangi pembelajaran tematik. Penilaian pendidik pada produk roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 15
Tabulasi Penilaian pendidik

| Pendidik | Jumlah skor yang diperoleh | Jumlah skor ideal | Persentase | Kriteria |
|----------|----------------------------|-------------------|------------|----------|
|----------|----------------------------|-------------------|------------|----------|

| | | | | |
|-------------------------|------|-----|---------|--------------|
| Rusdah, S.Pd. | 73 | 75 | 97,3 % | Sangat Layak |
| Uswatun Hasanah, S.Pd.I | 74 | 75 | 98,7 % | Sangat Layak |
| Asrori, S.Pd.I. | 74 | 75 | 98,7 % | Sangat Layak |
| Jumlah | 221 | 225 | 294,7 % | Sangat layak |
| Nilai Rata-rata | 98 % | | | |



Gambar 18 grafik penilaian pendidik

Pada tabel 15 dapat diketahui ada 3 Pendidik yang memberi nilai produk media roda angka, yaitu pendidik kelas V yang merupakan wali kelas dengan keahlian mengajar pembelajaran tematik. Jumlah aspek yang diperoleh dari pendidik yaitu Ibu Rusdah, S.Pd wali kelas di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung sebesar 73 dengan skor ideal yaitu 75, maka diperoleh persentase 97,3 % dengan kriteria sangat layak.

Media roda angka ini, menurut pendidik ke 2 yaitu Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.I sebagai wali kelas V di MIN 12 Bandar Lampung, memberikan nilai setiap aspek dengan jumlah 74 dengan jumlah skor ideal yaitu 75, maka diperoleh persentase sebesar 98,7 % dengan kriteria sangat layak.

Menurut pendidik yang ke 3 yaitu Bapak Asrori, S.Pd.I sebagai wali kelas V di MIN 8 Bandar Lampung memberikan nilai pada angket dengan jumlah 74 dan

skor ideal pada aspek adalah 75, maka memperoleh persentase 98,7 % dengan kriteria sangat layak.

3. Model Draf 2

d. Revisi Desain

Setelah desai produk divalidasi melalui penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pendidik, peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan ahli tersebut.

a. Ahli Media

Hasil validasi yang diberi saran perbaikan oleh ahli media digunakan sebagai perbaikan produk yaitu:

- 1) Perbaikan paduan warna pada kartu *Q&A*.
- 2) Perbaikan warna tulisan angka pada roda berputar menjadi warna putih.
- 3) Perbaikan putaran rodanya agar lebih lancar.
- 4) Perbaikan kartu pertanyaan dengan penambahan variasi gambar.

Sesuai dengan kritik serta saran yang telah diberikan oleh validator mengenai roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan serta melengkapi kekurangan yang ada pada media yang dikembangkan.



Gambar 19 Validasi Kartu *Q&A* Tahap I



Gambar 20 Validasi Kartu Q&A Tahap II



Gambar 21 Validasi Roda Berputar Tahap I



Gambar 22 Validasi Roda Berputar Tahap II



Gambar 23
Validasi Kartu Pertanyaan Tahap I



Gambar 24
Validasi Kartu Pertanyaan Tahap II

b. Ahli Materi menilai dan memberikan saran yaitu perbaikan kartu pertanyaan untuk menyamaratakan waktu menjadi 30 detik, sehingga roda angka dapat diujicobakan untuk penelitian.

c. Ahli Bahasa

Media roda angka menurut ahli bahasa memiliki kekurangan yang perlu dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1) Perbaikan kalimat dan kata berdasarkan PUEBI.

- 2) Perbaiki ketebalan dan warna tulisan pada gambar yang terdapat pada buku panduan halaman 3 agar mudah terbaca.



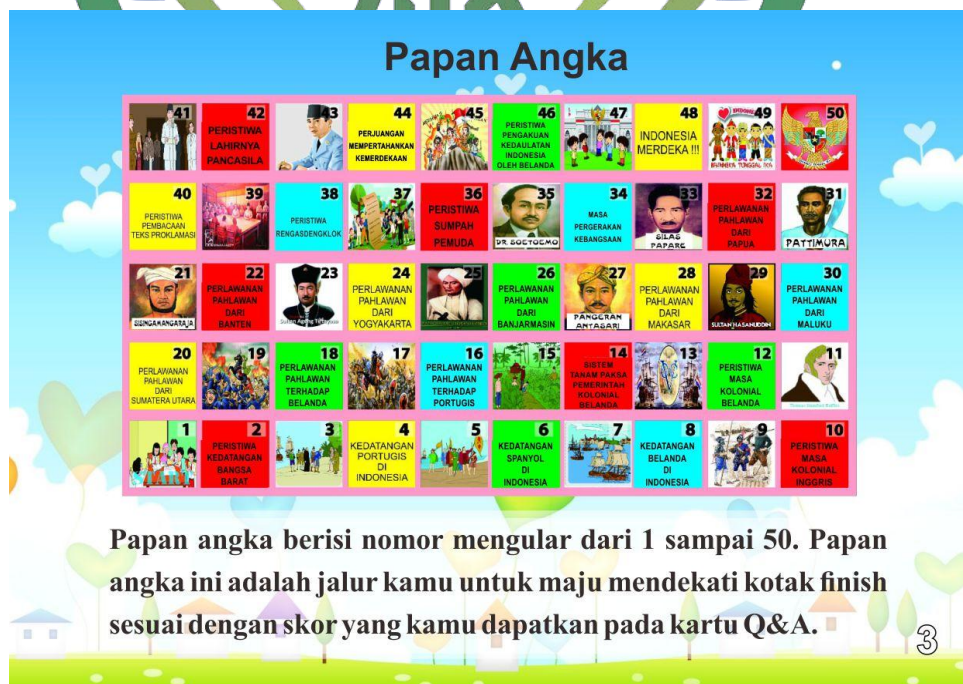
Gambar 25
Tampilan cover buku panduan sebelum perbaikan



Gambar 26
Tampilan cover buku panduan setelah perbaikan



Gambar 27
Validasi Bahasa (sebelum perbaikan)



Gambar 28
Validasi Bahasa (setelah perbaikan)

4. Model Final

Roda angka sebagai media pembelajaran tematik telah diuji kelayakannya oleh validator ahli, diantaranya ahli bahasa, ahli materi memuat penilaian pendidik dan ahli media. Berikut beberapa uraian perbaikan dari masing masing validator:

Tabel. 16
Kritik dan Saran Validator

| No | Validator | Kritik dan Saran | Keterangan |
|----|--------------------|---|------------------|
| 1. | Ahli Bahasa | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tulisan pada papan angka lebih diperjelas ✓ Penulisannya diperhatikan sesuai PUEBI | Sudah diperbaiki |
| 2. | Ahli Materi | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Samakan waktu menjawab soal 30 detik | Sudah diperbaiki |
| 3. | Ahli Media | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Usahakan kartu mudah dibaca atau variasi gambar ✓ Tampilan kartu Q&A diperjelas warnanya ✓ Ganti warna angka hitam pada roda berputar menjadi warna putih agar lebih jelas ✓ Putaran rodanya diperlancar lagi. | Sudah Diperbaiki |
| 4 | Penilaian Pendidik | Tidak ada perbaikan | |

Tabel 17
Hasil Akhir Validasi Ahli

| No | Validasi | Presentase | Kriteria |
|----|-------------|------------|--------------|
| 1 | Ahli Bahasa | 90 % | Sangat layak |
| 2 | Ahli Materi | 91 % | Sangat layak |
| 3 | Ahli Media | 87 % | Sangat layak |
| 4 | Pendidik | 98 % | Sangat layak |

Dari tabel diatas dapat diketahui perbedaan perolehan presentase hasil validasi dari beberapa ahli.

B. Kelayakan Model (teoritik dan empiris)

1. Kelayakan Bahasa

a. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu validator pertama (V1) Nurul Hidayah, M.Pd pada tanggal 08 April 2019 melakukan validasi bahasa. Validator kedua (V2) Erna Wati, M.Pd melakukan validasi bahasa pada tanggal 15 April 2019. Berikut hasil validasi ahli bahasa:

Tabel 18
Data Hasil Validasi Bahasa

| Aspek yang dinilai | Indikator | V1 | V2 | Rata-rata | Keterangan |
|---------------------------|---|-----------|-----------|------------------|---------------------|
| Lugas | 1. Ketepatan struktur kalimat. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| | 2. Keefektifan kalimat. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| | 3. Kebakuan istilah. | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| Komunikatif | 4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| Dialogis dan Interaktif | 5. Kemampuan memotivasi peserta didik. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | 6. Kemampuan mendorong berfikir kritis. | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| Kesesuaian | 7. Kesesuaian dengan | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |

| | | | | | |
|--|--|--------------|------|-----|------------------------|
| dengan Perkembangan Peserta didik | perkembangan intelektual peserta didik. | | | | |
| | 8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa | 9. Ketepatan tata bahasa. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| | 10. Ketepatan ejaan. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. | 11. Konsistensi penggunaan istilah. | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | 12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| Jumlah | | 51 | 57 | 54 | |
| Rata-rata | | 4,25 | 4,75 | 4,5 | Sangat valid |
| Presentase akhir | | 90 % | | | |
| Keterangan akhir | | Sangat layak | | | |

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran)

Aspek lugas memperoleh presentasi 87 %, dan aspek komunikatif memperoleh presentase 90 %, aspek dialogis dan interaktif memperoleh presentase 95 %, aspek kesesuaian dengan peserta didik memperoleh presentase 90 %, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh presentase 90 % dan aspek penggunaan istilah simbol atau icon memperoleh 90 %. Kedua ahli bahasa berpendapat bahwa media roda angka sebagai media pembelajaran tematik dikategorikan sangat layak.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi tematik yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya, dengan validator pertama (V1) Yuli Yanti, M.Pd.I pada tanggal 11 april 2019 melakukan validasi materi dan validator kedua (V2) Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I melakukan validasi pada tanggal 12 April 2019. Hasil yang diperoleh dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 19
Data Hasil Validasi Materi

| No. | Aspek yang dinilai | Indikator | V1 | V2 | Rata-rata | Keterangan |
|-----|---------------------|---|----|----|-----------|---------------------|
| 1 | Kelayakan isi | 1. Kelengkapan materi. | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 2. Keluasan materi. | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 3. Keakuratan konsep dan definisi. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | 4. Keakuratan data dan fakta. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | 5. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi. | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 6. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari. | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 7. Mendorong rasa ingin tahu. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | 8. Menciptakan kemampuan bertanya. | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| 2 | Kelayakan penyajian | 9. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar. | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 10. Soal latihan dalam setiap kegiatan | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |

| | | | | | | |
|------------------|-----------------------|--|--------------|-----|------|---------------------|
| | | belajar. | | | | |
| | | 11. Kunci jawaban soal latihan. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | 12. Keterlibatan peserta didik. | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| 3 | Penilaian kontekstual | 13. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 14. Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| Jumlah | | | 61 | 66 | 63,5 | |
| Rata-rata | | | 4,4 | 4,7 | 4,55 | Sangat valid |
| Presentase akhir | | | 91 % | | | |
| Ketrangan akhir | | | Sangat layak | | | |

Terdapat tiga aspek pada lembar validasi ahli materi yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual. Terdapat delapan indikator pada aspek kelayakan isi yaitu kelengkapan materi, keluasan materi, keakuratan konsep dan definisi, keakuratan data dan fakta, keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi, gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, mendorong rasa ingin tahu, dan menciptakan kemampuan bertanya.

Aspek kelayakan isi mendapat presentase 92,5 % dan aspek kelayakan penyajian memperoleh presentase 92,5 %, aspek penilaian kontekstual memperoleh

80 %. Sedangkan keseluruhan dari penilaian kedua ahli adalah 91 %. Kedua ahli materi berpendapat bahwa roda angka sebagai media pembelajaran tematik dikategorikan sangat layak.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dua validator yang ahli dibidang media. Validasi media melakukan validasi pada desain media roda angka dengan validator pertama (V1) Yudesta Erfayliana, M.Pd pada tahap I Senin tanggal 08 April 2019 dengan beberapa saran untuk memperbaiki media, lalu tahap II dilakukan pada hari Kamis tanggal 11 April 2019 dengan melakukan validasi media setelah direvisi. Validator kedua (V2) Anton Trihasanto, M.Pd pada tahap I dilakukan hari Selasa 09 April 2019 dengan saran perbaikan media, setelah media diperbaiki maka validasi tahap II dilakukan pada hari Kamis tanggal 11 April 2019. Hasil akhir yang diperoleh pada validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 20
Data Hasil Validasi Media

| No | Aspek yang dinilai | Butir penilaian | V1 | V2 | Rata-rata | Keterangan |
|----|--------------------|--|----|----|-----------|---------------------|
| 1 | Efisiensi media | 1. Mudah digunakan | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 2. Mudah disimpan | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 3. Bahan mudah diperoleh dan dibuat | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 4. Pemakaian media tidak memerlukan perlakuan khusus | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |

| | | | | | | |
|------------------|-----------------------------|---|--------------|-----|------|---------------------|
| 2 | Keakuratan media | 5. Desain warna media | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | 6. Kemenarikan pengemasan desain media | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | 7. Kesesuain bentuk media | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 8. Konsistensi warna dan gambar | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 3 | Estetika | 9. Keserasian pemilihan warna pada media | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 10. Kesesuaian pemilihan ukuran | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 11. Kombinasi warna yang digunakan dalam media roda angka | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| | | 12. Ketepatan warna pada komponen media roda angka | 4 | 4 | 4 | Valid, tidak revisi |
| | | 13. Penyajian media lebih menarik | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| 4 | Ketahanan Media | 14. Tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan | 5 | 4 | 4,5 | Sangat valid |
| 5 | Keamanan bagi peserta didik | 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam) | 4 | 5 | 4,5 | Sangat valid |
| Jumlah | | | 65 | 66 | 65,5 | |
| Rata-rata | | | 4,3 | 4,5 | 4,37 | Sangat valid |
| Presentase akhir | | | 87 % | | | |
| Keterangan akhir | | | Sangat layak | | | |

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran)

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap roda angka sebagai media pembelajaran tematik pada masing-masing aspek. Efisiensi media memperoleh presentase 85 %, dan aspek keakuratan media mendapat presentase 97,50 %. Aspek estetika memperoleh presentase 84 %, aspek ketahanan media 90 % dan aspek keamanan bagi peserta didik memperoleh 90 %. Sedangkan secara keseluruhan validasi media oleh validator memperoleh presentase 87 %. Kedua ahli media berpendapat bahwa roda angka sebagai media pembelajaran tematik sangat layak.

d. Penilaian pendidik

Pendidik yang memberikan penilaian terhadap media roda angka merupakan pendidik yang mengampu mata pelajaran tematik pada jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah di Bandar Lampung. Penilaian media roda angka sebagai media pembelajaran tematik dilakukan oleh ibu Rusdah, S.Pd sebagai guru kelas V MI Islamiyah Pidada (P1), dan ibu Uswatun Hasanah S.Pd.I sebagai guru kelas V MIN 12 Bandar Lampung (P2) serta Bapak Asrori S.Pd.I sebagai guru kelas V MIN 08 Bandar Lampung (P3).

Tabel 21
Data Hasil Penilaian Pendidik

| No | Aspek yang dinilai | Indikator | P1 | P2 | P3 | V _{total} | Rata-rata | keterangan |
|----|------------------------|--|----|----|----|--------------------|-----------|--------------|
| 1 | Aspek materi pelajaran | 1. Media memuat materi sesuai indikator yang dicapai | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 2. Media yang dikembangkan konkrit untuk | 4 | 5 | 5 | 14 | 4,67 | Sangat valid |

| | | | | | | | | |
|---|------------------------------|---|---|---|---|----|------|--------------|
| | | digunakan dalam pembelajaran | | | | | | |
| | | 3. Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema peristiwa dalam kehidupan | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 4. Media roda angka sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 5. Ketepatan ilustrasi dengan materi | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| 2 | Aspek kelayakan media | 6. Media kuat dan tahan lama | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 7. Media mudah dipakai atau digunakan peserta didik | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 8. Media dapat digunakan secara berulang-ulang | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 9. Media yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi tema peristiwa dalam kehidupan | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 10. Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik | 5 | 5 | 4 | 14 | 4,67 | Sangat valid |
| | | 11. Kejelasan peraturan penggunaan roda angka sebagai | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |

| | | | | | | | | |
|--|------------------|--|----|----|----|-----|--------------|--------------|
| | | media pembelajaran tematik | | | | | | |
| | | 12. Media roda angka sangat berperan dalam pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 13. Penggunaan gambar/ilustrasi membantu pemahaman peserta didik | 4 | 4 | 5 | 13 | 4,3 | Sangat valid |
| | | 14. Media memfasilitasi peserta didik untuk berkomunikasi | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | | 15. Penggunaan media pembelajaran ini membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 15 | 5 | Sangat valid |
| | Jumlah | | 73 | 74 | 74 | 221 | 73,64 | |
| | Persentase akhir | | | | | | 98 % | |
| | Keterangan akhir | | | | | | Sangat layak | |

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran)

Terdapat lima indikator dalam aspek materi pembelajaran dan sepuluh indikator dalam aspek kelayakan media. Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap roda angka sebagai media pembelajaran tematik yaitu pada aspek materi pelajaran memperoleh 98,7 % dan pada aspek kelayakan media mendapat persentase 97,9 %. Total keseluruhan penilaian dari ketiga pendidik memperoleh persentase 98 % artinya ketiga pendidik berpendapat bahwa media roda angka dikategorikan sangat layak digunakan.

C. Efektivitas Media (melalui uji coba)

Setelah produk melalui tahap validasi oleh para ahli telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba skala kecil terdiri dari 12 peserta didik dan uji coba skala besar sebanyak 52 peserta didik.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada 12 peserta didik yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan di kelas, kemudian peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media roda angka sesuai dengan tahapan media roda angka. Setelah peserta didik menggunakan media roda angka dalam proses pembelajaran kemudian tahap akhir peserta didik diberikan angket untuk memberikan respons berupa angket untuk melihat kemenarikan dari media roda angka.

Hasil uji coba produk skala kecil yang peneliti lakukan di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung, pada 12 peserta didik, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 22
Respons Peserta Didik Pada Uji Coba Skala Kecil

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor yang diperoleh | Skor ideal | Persentase |
|------------------|-----------------|--------------|---------------------|------------|-----------------------|
| 1 | Ketertarikan | 10 | 595 | 600 | 99 % |
| 2 | Materi | 4 | 240 | 240 | 100 % |
| 3 | Bahasa | 2 | 120 | 120 | 100 % |
| Jumlah | | 16 | 955 | 960 | 299 % |
| Rata-rata | | | | | 99,7 % |
| Kriteria | | | | | Sangat Menarik |

Pada instrumen penilaian respons peserta didik skala kecil terdapat 3 aspek yaitu ketertarikan, materi dan bahasa. Berdasarkan tabel diatas skor yang diperoleh 955, maka diperoleh persentase 99,7 % dengan kriteria sangat menarik.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD/MI, yaitu di MIN 12 Bandar Lampung dan MIN 8 Bandar Lampung yaitu sebanyak 52 peserta didik. Tujuan dilaksanakan uji coba adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penilaian roda angka secara lebih luas. Pada awal uji coba peneliti memperkenalkan produk roda angka yang merupakan media pembelajaran tematik kelas V SD/MI. Peserta didik kemudian diberikan materi pembelajaran ketiga pada sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, tema peristiwa dalam kehidupan.

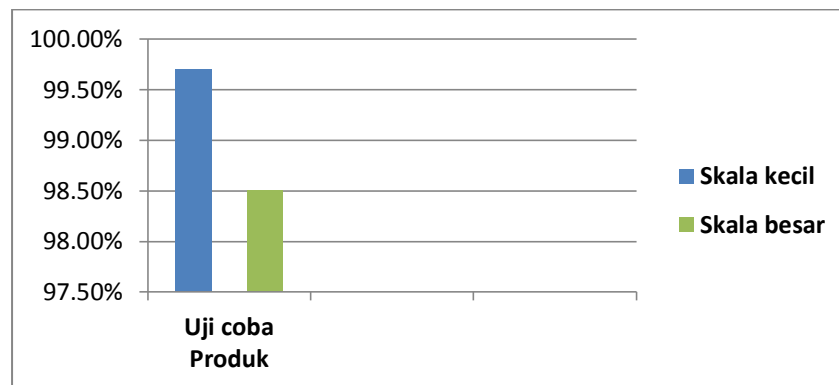
Hasil uji coba produk skala besar yang peneliti laksanakan di MIN 12 Bandar Lampung dan MIN 8 Bandar Lampung, pada 52 peserta didik, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 23
Respons Peserta Didik pada Uji Coba Skala Besar

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor yang diperoleh | Skor ideal | Persentase |
|------------------|-----------------|--------------|---------------------|-------------|-----------------------|
| 1 | Ketertarikan | 10 | 2569 | 2600 | 98,8 % |
| 2 | Materi | 4 | 1018 | 1040 | 97,8 % |
| 3 | Bahasa | 2 | 514 | 520 | 98,8 % |
| Jumlah | | 16 | 4101 | 4160 | 295,4 % |
| Rata-rata | | | | | 98,5 % |
| Kriteria | | | | | Sangat Menarik |

Pada instrumen penilaian respons peserta didik pada uji coba skala besar terdapat 3 aspek yaitu ketertarikan, materi dan bahasa. Berdasarkan tabel diatas skor yang diperoleh 4101, maka diperoleh persentase 98,5 % dengan kriteria sangat menarik.

Dari hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dapat diperoleh hasil berdasarkan grafik dibawah ini:



Gambar 29
Grafik Perbandingan Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar

c. Respons Pendidik

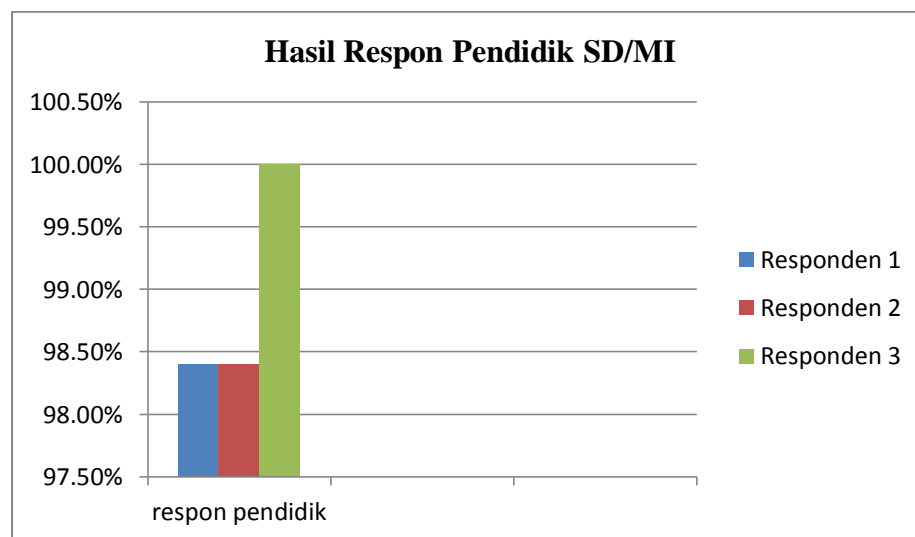
Setelah melakukan uji coba produk skala kecil dan skala besar untuk melihat tanggapan peserta didik di 3 sekolah. Selanjutnya peneliti meminta tanggapan dari pendidik di beberapa sekolah SD/MI secara acak (heterogen). Peneliti meminta respons oleh pendidik untuk melihat komentar serta tanggapan para pendidik dengan melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik yang bersangkutan. Kemudian pendidik melihat dan mengamati jalannya proses pembelajaran, setelah itu pendidik mengisi angket respons guru serta menambahkan komentar tentang produk yang dikembangkan.

1) Hasil Angket Respons Pendidik

Selain respons peserta didik, produk ini diujicobakan di beberapa SD/MI yaitu kepada peserta didik di SDN 2 Panjang Utara, SD Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dan di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung untuk kemudian melihat tanggapan dari para wali kelas V SD/MI terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil tespon oleh pendidik:

Tabel 24
Respons Pendidik SD/MI

| Pendidik | Jumlah skor yang diperoleh | Jumlah skor ideal | Persentase | Kriteria |
|--------------------------|----------------------------|-------------------|------------|----------------|
| Frilly Handayani, S.Pd. | 123 | 125 | 98,4 % | Sangat Menarik |
| Hafiz Al Faruq.T, S.Pd. | 123 | 125 | 98,4 % | Sangat Menarik |
| Umar Aji Saputra, S.Pd.I | 125 | 125 | 100 % | Sangat Menarik |
| Jumlah | 221 | 225 | 296,8 % | Sangat Menarik |
| Nilai Rata-rata | 99 % | | | |



Gambar 30
Grafik perbandingan respons pendidik SD/MI

Berdasarkan tabel 24 dapat diketahui bahwa 3 responden yang memberi nilai produk media roda angka, yaitu pendidik kelas V yang merupakan wali kelas dengan keahlian mengajar pembelajaran tematik. Jumlah aspek yang diperoleh dari responden 1 yaitu Ibu Frilly Handayani, S.Pd wali kelas di SD Negeri 2 Panjang Utara Bandar Lampung sebesar 123 dengan skor ideal yaitu 125, maka diperoleh persentase 98,4 % dengan kriteria sangat menarik.

Media roda angka ini, menurut ahli responden ke 2 yaitu Bapak Hafiz Al Faruq. T, S.Pd. sebagai wali kelas V di SD Muhammadiyah 3 Bandar Lampung,

memberikan nilai setiap aspek dengan total skor 123, jumlah skor ideal yaitu 125, maka diperoleh persentase sebesar 98,4 % dengan kriteria sangat menarik.

Menurut responden yang ke 3 yaitu Bapak Umar Aji Saputra, S.Pd.I sebagai wali kelas V di MI Islamiyah Pidada Bandar Lampung memberikan nilai pada angket dengan jumlah 125 dan skor ideal pada aspek adalah 125, maka memperoleh persentase 100 % dengan kriteria sangat menarik.

2) Tanggapan Pendidik

Berikut komentar dari para pendidik yang dikutip dari angket respons guru terhadap pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik SD/MI:

- a) Frilly Handayani, S.Pd: Pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran bagi peserta didik sangat baik dilakukan pada anak SD khususnya kelas V, mereka cepat menangkap materi.
- b) Hafiz Al-Faruq.T, SPd: Media menarik dan mudah digunakan, sehingga peserta didik sangat antusias dalam menerima materi.
- c) Umar Aji Saputra, S.Pd: Media yang digunakan sangat menarik, sehingga setiap peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan.

e. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kelayakan media roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa produk dinyatakan memiliki kelayakan sangat tinggi dengan kriteria sangat layak dan respons pendidik serta peserta didik menyatakan bahwa produk dinyatakan sangat menarik sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya

roda angka dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dan solusi untuk melengkapi keterbatasan media dan membantu peserta didik memahami konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan serta dapat digunakan pendidik kelas V SD/MI.

D. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media roda angka sebagai media pembelajaran tematik menggunakan langkah-langkah model Borg and Gall dalam sugiyono. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam menganalisis kebutuhan.¹²⁹ Pengembangan ini dilakukan berdasarkan kebutuhan dalam keterbatasan media disekolah. Tahap pertama yaitu menganalisis potensi dan masalah, tahap kedua mengumpulkan data berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap ketiga mendesain produk lalu tahap keempat memvalidasikan desain produk dengan beberapa ahli kemudian tahap kelima merevisi desain sesuai saran validator. Ahli bahasa memperoleh persentase 90 % dengan kriteria sangat layak. Ahli media memperoleh persentase 87 % dengan kriteria sangat layak. Ahli materi memperoleh persentase 91 % dengan kriteria sangat layak. serta penilaian pendidik memperoleh persentase 98 %.

Tahap keenam yaitu melakukan uji coba dalam dua tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Penelitian dilakukan di MIN 8 Bandar Lampung, MIN 12 Bandar Lampung dan di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung. Responden dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik pada

¹²⁹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 122.

uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 12 peserta didik, dan kelompok besar melibatkan total 52 peserta didik dengan 26 peserta didik di MIN 8 Bandar Lampung dan 26 peserta didik di MIN 12 Bandar Lampung. Dengan perolehan respons peserta didik skala kecil yaitu 99,5 % dan uji coba skala besar dengan perolehan persentase 98,5 % dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respons guru memperoleh rata-rata 99 % dengan kriteria sangat menarik.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan roda angka sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas V SD/MI yang telah divalidasi dan kemudian di uji cobakan. Produk akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah media berupa roda angka yang layak digunakan dalam kegiatan belajar dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan dalam tahapan ketujuh, tidak dilakukan revisi kembali karena uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar yaitu roda angka sebagai media pembelajaran sudah sangat menarik dan layak di gunakan di SD/MI.

E. Kendala Peneliti Dalam Penelitian

Pada proses pengembangan produk roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI peneliti mengalami beberapa kendala dan hambatan diantaranya, pada proses desain media, peneliti memerlukan waktu yang lama dikarenakan membuat desain pengembangan media ini. Pada saat uji coba, antusiasme peserta didik yang begitu tinggi menyebabkan kelas kurang kondusif pada saat pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi siswa kelas V SD/MI menggunakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall dengan tujuh langkah pengembangan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Produk ini telah divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi serta uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang dilakukan di tiga Madrasah Ibtidaiyah.
2. Pengembangan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli bahasa memperoleh persentase 90 %, ahli materi memperoleh persentase 91 % dan ahli media memperoleh persentase 87 % serta penilaian pendidik terhadap materi memperoleh persentase 98 %. Sehingga roda angka sebagai media pembelajaran tematik dinyatakan sangat layak digunakan.
3. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk melihat kemenarikan produk berdasarkan respons peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 12 orang peserta didik di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung dengan memperoleh

persentase 99,5 %, sedangkan uji coba kelompok besar dengan 52 peserta didik di MIN 8 Bandar Lampung dan MIN 12 Bandar Lampung dengan memperoleh persentase 98,5 %. Dari dua uji coba tersebut dapat dinyatakan bahwa media ini dikategorikan sangat menarik. Kemudian respons pendidik memperoleh persentase 99 %, maka memperoleh kriteria sangat menarik sehingga roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI dinyatakan sangat dibutuhkan dan berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Media yang digunakan oleh pendidik guna melengkapi keterbatasan media sebaiknya dibuat dengan menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan pembelajaran tidak membosankan. Penggunaan roda angka sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk tema dan mata pelajaran lain dengan memodifikasi kartu pertanyaan dan jawaban.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam pembuatan roda angka sebagai media pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SD/MI terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.

Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.

Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, Yogyakarta: IRCISOD, 2017.

Deden Makbuloh, *Pendidikan Islam dan Sistem Penjamin Mutu Menuju Pendidikan Berkualitas di Indonesia*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.

Depdiknas, *Panduan Teknis Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Pendekatan Saitifik di Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas, 2013.

Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017.

Faizal Djabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas*, Cilegon: Madani, 2017.

Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*, Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016.

Jumanta Handayama, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an Madina*, Bandung: PT. Madina Raihan Makmur, 2015.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Peristiwa dalam Kehidupan Edisi Revisi*, Jakarta: Kemendikbud, 2017.

Kunandar. *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2018.

Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*, Jakarta: PT Indeks, 2016.

Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta, 2018.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

-----, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, Bandung: ALFABETA, 2017.

-----, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Suryo Adji Purnomo, Ranni Novianty, *50 Games For Fun Learning and Teaching*, Bandung: Yrama Widya, 2013.

Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI Kajian Teoritis dan Praktis*, Yogyakarta: KAUKABA, 2014.

Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.

B. JURNAL

Ananda Galuh Suasari, Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajar Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunung Kidul, *Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.

Anggit Shita Devi, Siti Maisaroh, Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang tokoh Padhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD, *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol. V No.2, Desember 2017.

Ardian Asyhari dan Helda Silvia, Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol. V No.1, April 2016.

- Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. I No.1, April 2013.
- Dwi Rahmawati Angraini, Pengembangan E-Modul Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV SD/MI, *Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung*, 2018.
- Dwi Wahyuni, Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi* Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017, *Jurnal Mandarin Unesa*, Vol. II No.2, Juni 2017.
- Ersa Yunniartien. Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Ajaran 2017/2018, *Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas, Mataram*, 2017.
- Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim, *Jurnal Tadris*, Vol. II No.1, Juni 2017.
- Ivonne Hafidlatil Kiromi, Puji Yanti Fauziah, Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. III No.1, Maret 2016.
- Kunni Muslihah, Yetri, dan Yuberti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman Dengan *Output On Lesson Newton Law*, *Jurnal of Science and Mathematics Education*, Vol. I No.3, November 2018.
- Muhammad Abduh, Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Propesi Pendidikan Dasar*, Vol. II No.2, Desember 2015.
- Muhammad Syaifuddin, Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Jurnal Tadris*, Vol. II No.2, Desember 2017.
- Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah, Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. IX No.2, Agustus 2018.

Nurinayah Budiarni, Yuberti, dan Dona Dinda Pratiwi, Pengembangan Modul Matematika Berbasis POE (*Predict Observe Explain*) Pada Materi Persamaan Garis Lurus, *Jurnal Al-Jabar*, Vol. I No.2, Agustus 2018.

Priyo Dwi Prayogo, Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur, *Skripsi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri, Yogyakarta*, 2015.

Ratnawati, Signifikansi Penguasaan Guru Terhadap Psikologi Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Terampil*, Vol. IV No.2, Oktober 2017.

Rizki Bayu Aji, Norma Sidik R, dan Siti Fatimah, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Kontektual Teaching and Learning (CTL), *Jurnal Kaunia*, Vol. XI No.1, April 2015.

Siti Umayah dkk, Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan, *Jurnal Science Education*, Vol. II No.2, November 2013.

Sohibun, Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*, *Jurnal Tadris*, Vol. II No.2, Desember 2017.

Syofnidah Ifrianti, Membangun Kompetensi Pedagogik dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Melalui *Lesson Study*, *Jurnal Terampil*, Vol. V No.1, Juni 2018.

Wardah Khairunnisa, Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *WEBSITE* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto, *Skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.

C. INTERNET

Standar Penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (On-line), tersedia di: <http://eprints.uny.ac.id/9348/3/bab%202%20-%2008301244038.pdf> (17 Maret 2019).

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto 1: Penulis Berfoto dengan Kepala Sekolah MI Islamiyah Setelah Meminta Izin Melakukan Penelitian di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung.



Foto 2: Penulis Berfoto dengan Kepala Sekolah MIN 12 Bandar Lampung Setelah Meminta Izin Melakukan Penelitian di MIN 12 Bandar Lampung.



Foto 3: Penulis Berfoto dengan Kepala Sekolah MIN 8 Bandar Lampung Setelah Meminta Izin Melakukan Penelitian di MIN 8 Bandar Lampung.



Foto 4: Penulis Sedang Mewawancari Ibu Rusdah, S.Pd Selaku Pendidik Kelas V di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung.



Foto 5: Penulis Sedang Melakukan Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas V di MI Islamiyah Pidada Panjang Bandar Lampung.



Foto 6: Penulis Sedang Melakukan Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas V di MIN 12 Bandar Lampung.



Foto 7: Penulis Sedang Melakukan Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas V di MIN 8 Bandar Lampung.

